PC master

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

CD-ROM

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ CITY OF LOST CHILDREN

ΤΕΥΧΟΣ 85 ΙΟΥΝΙΟΣ 1997 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.



ΤΕΡΜΑ ΤΑ ΓΚΑΖΙΑ!

ΑΦΙΕΡΩΜΑ: ΗΧΟΣ & ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΤΟ PC ΣΑΣ

EDITORIAL

Δεν λέω, καλός ο Johnny Mnemonic του Gibson αλλά λίγο παρατραβηγμένος, δεν νομίζετε; Μιλώ φυσικά για την ταινία που προβλήθηκε στην εκδήλωση Movies & Fun του PC Master, η οποία, τελικά, είχε αρκετό χαβαλέ! Αν ήσαστε εκεί, ξέρετε για τι πράγμα μιλάω (μην ακούτε τον Βαγγέλη, το όνομά μου δεν είναι... Χαμουραμπί!). Αν δεν ήσαστε, εσείς χάσατε. Αμ πώς!

Ξεκινώντας, να σας προειδοποιήσω ότι, όσο κι αν ψάξετε, δεν θα βρείτε στο τεύχος αυτό τη στήλη "Programming". Μην ανησυχείτε, δεν καταργήθηκε. Απλώς, ο φίλος μας ο Κώστας Γιαγιάς, ο οποίος επιμελείται της στήλης, βρίσκεται στο νοσοκομείο εν αναμονή χειρουργικής επέμβασης. Δεν είναι τίποτα το σοβαρό, απ' ό,τι μας λένε, ωστόσο χρειάζεται ανάπαυση και ξεκούραση. Οσο κι αν είμαι "κέρβερος", δεν είμαι ΤΟΣΟ κακός πια, ώστε να του ζητώ το άρθρο σε τέτοιες στιγμές! Περαστικά, Κώστα!

Απ' ό,τι θα έχετε καταλάβει από το εξώφυλλο του τεύχους, τα racing simulation παιχνίδια έχουν την τιμητική τους αυτόν το μήνα. Πρώτο και καλύτερο το Need for Speed 2, η συνέχεια ενός από τα πιο επιτυχημένα racing sims όλων των εποχών. Επιπλέον, υπάρχει το Test Drive off-road (ή, κατ' άλλους, Test Drive 2) το οποίο απέχει παρασάγγας από τα "κοινά" racing, καθώς όλα τα αυτοκίνητα που χρησιμοποιείτε είναι ειδικά κατασκευασμένα για αγώνες ανωμάλου δρόμου (κοινώς, τζιπάκια). Αυτό κι αν είναι αλλαγή!

Last but not least, όπως λένε και στην αντίπερα όχθη του Ατλαντικού, τα adventure που εντυπωσιάζουν αυτόν το μήνα είναι το Shivers II (οι λάτρες του Shivers ας μην το χάσουν), το Kofun και το Callahan. Για το Shivers II δεν χρειάζονται πολλά λόγια. Οσον αφορά στο Kofun, αν εξαιρέσεις ορισμένα bugs, το σενάριο και το περιβάλλον του σε μαγεύουν - αν καταφέρεις και το τρέξεις βέβαια. Τέλος, το Callahan's Crosstime Saloon θα ενθουσιάσει τους φίλους της επιστημονικής φαντασίας (και ιδίως των έργων του Robinson), αλλά και αυτούς που αποζητούν το χιούμορ.

Να μην το ξεχάσω: η επεξεργασία των ερωτηματολογίων κοντεύει να ολοκληρωθεί. Το τι ζητήσατε από το PC Master, θα το δείτε "ιδίοις όμμασι" στο τεύχος Σεπτεμβρίου. Καλό καλοκαίρι.

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΙΟΥΝΙΟΣ 1997





ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: cpress@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ**: Βαγγέλης Κράτσας

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ**: Εύη Μποζά

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ιορδάνης Ασλανίδης, Κώστας Βασιλάκης, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Γιώργος Γλυκοφρύδης, Γιώργος Λυμπερόπουλος, Διονύσης Κοτσαμπασίδης, Χαράλαμπος Λεκατσάς, Γιώργος Μαλαταράς, David Meftah, Γιώργος Ροπόδης, Ανδρέας Τσουρινάκης

Επιμέλεια CD-ROM: Γ. Κανακάρης, Θ. Αργιαδίτης, Λ. Ανδρεάδου, Α. Γιαγιάς, Χ. Σταυρογιάννης

ΣΚΙΤΣΟ: Θοδωρής Τιμπιλής

ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα

MARKETING: Μαρία Τσαμπλάκου, Μπέσσυ Κωνσταντινέα, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μιχάλης Τσελίκογλου **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Η. Ιακωβάκης, Ι. Κάργιαννης, Γ. Λαζαρίδης, Π. Βεντούρας, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Ι. Γ. Δραγούνης & Υιοί, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

e-mail: pcmaster@compulink.gr

GAME CLUB

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



90 THE NEED FOR SPEED 2
Στο Special Review του τεύχους, το sequel ενός από τα πιο επιτυχημένα racing simulators όλων των εποχών εμφανίζεται βελτιωμένο και σας προκαλεί να το δαμάσετε!



114 SHIVERS 2
Το sequel του Shivers διεκδικεί επάξια την επιτυχία του προκατόχου του. Ένα puzzle game με αξιώσεις!



124 THE SACRED MIRROR OF KOFUN
Περιπέτεια στο βυθό της θάλασσας με την υπογραφή του Jean Cousteau.



A4 TECH PC GUN

Θάνατος στους κακούς

Αν έχετε βαρεθεί να πυροβολείτε με το ...ποντίκι τις ορδές των κακών που έρχονται από το πουθενά και έχουν στόχο να σας εξοντώσουν, τότε σίγουρα θα ενθουσιαστείτε με το νέο περιφερειακό της A4 Tech. Πρόκειται για ένα πιστόλι σε φυσικό μέγεθος που μπορεί να συνδεθεί εύκολα με τον υπολογιστή σας, αρκεί να ακολουθήσετε τις πολύ κατατοπιστικές οδηγίες του εγχειριδίου χρήσης. Στο πακέτο, εκτός από το πιστόλι και το manual, περιέχονται μία κάρτα σύνδεσης, ικανή να δεχθεί δύο όπλα, και ένα CD-ROM με παιχνίδια. Αν επιθυμείτε να αποκτήσετε και δεύτερο πιστόλι για αξέχαστες αναμετρήσεις με κάποιον φίλο σας, αρκεί να προμηθευτείτε το "2nd PC Gun", όπως ονομάζεται το πακέτο που σας δίνει απλώς ένα ακόμη όπλο, χωρίς νέα κάρτα σύνδεσης και με μειωμένο κόστος.

Το PC Gun μας διέθεσε το Computer Club (τηλ.: 3304500-4), το οποίο και ευχαριστούμε.

AVER MEDIA TV GENIE

Τηλεόραση στο PC πιο εύκολα από ποτέ



Τώρα μπορείτε να μετατρέψετε το PC σας σε τηλεοπτικό δέκτη, χωρίς να χρειαστεί να βιδώσετε ούτε μία βίδα. Το νέο προϊόν της Aver Media, TV Genie, είναι μία από τις απλούστερες συσκευές του είδους που κυκλοφορούν στην αγορά. Ομορφα σχεδιασμένο και αρκετά μικρό ώστε να χωρά παντού, συνοδεύεται από telecontrol για μεγαλύτερη ευκολία στο χειρισμό. Από τα αρκετά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά του ξεχωρίζουν η δυνατότητα προγραμματισμού της έναρξης λειτουργίας, οι εναλλακτικοί είσοδοι σήματος video και η δυνατότητα αναπαραγωγής μόνο του ηχητικού μέρους της μετάδοσης, ώστε να μπορείτε να ακούτε το αγαπημένο σας μουσικό κανάλι όσο δουλεύετε. Υπέροχο και πανεύκολο στη χρήση. Τι άλλο θα μπορούσε να ζητήσει κανείς;

VISIONEER PAPER PORT IX

Πληκτρολόγιο; Ναι, αλλά και scanner



Δύο σε ένα, στον πιο απίθανο συνδυασμό που έχουμε συναντήσει μέχρι σήμερα. Ενα Windows 95 πληκτρολόγιο για προσωπικό υπολογιστή συνδυασμένο με έναν μονόχρωμο scanner. Ο τελευταίος δέχεται φύλλα χαρτιού πλάτους έως 8.5 ίντσες, τίθεται σε λειτουργία αυτόματα και τροφοδοτείται με ρεύμα από μία υποδοχή στο δεξιό τμήμα του. Αρκεί να τοποθετήσετε το έγγραφο που σας ενδιαφέρει στη σχισμή του scanner και αυτός θα δώσει εντολή να φορτωθεί το πρόγραμμα διαχείρισης, ενώ μετά το πέρας της διαδικασίας θα εμφανιστεί το ψηφιακό αντίγραφο στην οθόνη σας. Το setup της συσκευής, τέλος, είναι ιδιαίτερα απλό, ενώ αν δυσκολευτείτε σε κάποιο σημείο το κατατοπιστικό manual αναλαμβάνει να δώσει λύση σε κάθε πρόβλημά σας. Ποιο θα είναι, άραγε, το επόμενο μοντέλο της εταιρίας; Ενα πληκτρολόγιο με εκτυπωτή ίσως... Γιατί όχι;

APPLE 20th ANNIVERSARY MACINTOSH
Μηχανή από το μέλλον



Ο επετειακός Macintosh, που σχεδιάστηκε με αφορμή τα εικοστά γενέθλια της Apple, θα σας κερδίσει από την πρώτη ματιά. Διαθέτει μοναδικό design και αξιοθαύμαστα τεχνικά χαρακτηριστικά. Μεταξύ αυτών περιλαμβάνονται ο επεξεργαστής των 250MHz 603e, τα 32MB μνήμης, τα 2GB του σκληρού δίσκου, το εργονομικό πληκτρολόγιο με ενσωματωμένο touchpad, το εκπληκτικό active matrix LCD διαγώνιας διάστασης 12.1 ιντσών που προσφέρει απεικόνιση υψηλής ποιότητας και το τετραπλής ταχύτητας CD-ROM drive που είναι διακριτικά τοποθετημένο κάτω από την οθόνη. Κυκλοφορούν μόλις 12.000 κομμάτια από το επετειακό αυτό μοντέλο της Apple, οπότε, αν θέλετε να προμηθευτείτε κάποιο από αυτά και, φυσικά, διαθέτετε το διόλου ευκαταφρόνητο ποσό των 12.000 δολαρίων, θα πρέπει να δηλώσετε από τώρα τις προθέσεις σας. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να αναζητήσετε μέσω Internet στο site της Apple στη διεύθυνση: http://www.apple.com.

KENSINGTON HYPERMOOD
Ενα πολύ διαφορετικό mousepad



Αν αναζητάτε μία σταθερή και λειτουργική επιφάνεια εργασίας για το mouse σας, τότε η Precise Mousing Surface της 3M είναι μάλλον αυτό που σας ταιριάζει. Αν, όμως, έχετε βαρεθεί τα κοινά mousepads, τότε ρίξτε μια ματιά στο νέο προϊόν της Kensington, ονόματι HyperMood. Οι μεγαλύτεροι ίσως να θυμάστε εκείνους τους "μετρητές διάθεσης", μικρές θερμο-ευαίσθητες επιφάνειες, που άλλαζαν χρώμα ανάλογα με τη θερμοκρασία του αντίχειρά σας, όταν τον τοποθετούσατε πάνω τους και είχαν έναν πίνακα με αποτελέσματα βάσει του τελικού χρώματος. Ακριβώς σε αυτή την ιδέα βασίζεται και το HyperMood που, ουσιαστικά, είναι μία κάπως μεγαλύτερη θερμο-ευαίσθητη επιφάνεια, επί της οποίας μπορείτε να κινείτε το ποντίκι, βλέποντας παράλληλα τις εναλλαγές των χρωμάτων - από πράσινο σε μπλε, μωβ και τέλος μαύρο. Το μόνο που απομένει να δούμε είναι μία ομιλούσα επιφάνεια: "Καλημέρα, άκεφο σε βλέπω σήμερα..."

THUNDERSEAT TECHNOLOGY ACE
Η άλλη διάσταση στους εξομοιωτές



Το κάθισμα Ace της Thunderseat Technology απευθύνεται σε όσους επιθυμούν να δώσουν νέα πνοή στα flight και racing simulations, μη έχοντας τη δυνατότητα να στραφούν σε ένα πιο ακριβό μοντέλο. Αποτελείται από μία πλαστική θέση στη βάση της οποίας υπάρχει ένα subwoofer ισχύος 100Watt, ικανό να σας ταρακουνήσει ελαφρά. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συνδέσετε το καλώδιο με την έξοδο της κάρτας ήχου, να τρέξετε το αγαπημένο σας παιχνίδι και να καθίσετε στο Ace για να απολαύσετε τη διαφορετική αίσθηση που σας προσφέρει. Συνδυάζεται τέλεια με ένα σύστημα τιμονιού-pedals ή με κάποιο μοχλό πτήσης για ακόμη πιο συναρπαστικές εμπειρίες. Τέρμα τα γκάζια!

Εντυπωσιακά τα demos αυτού του μήνα στο CD-ROM του PC MASTER, τα οποία σίγουρα θα σας ενθουσιάσουν με την ποικιλία τους. Ξεχωρίζουν βέβαια τα πολυαναμενόμενα Comanche 3 και Blood καθώς και το Outpost 2, sequel και αυτό ενός ιδιαίτερα επιτυχημένου τίτλου. Φυσικά, δεν λείπουν τα καθιερωμένα πια shareware games, utilities, patches, solutions, ρεπορτάζ και βέβαια τα δικά σας προγράμματα που πάντοτε είναι ευπρόσδεκτα στο CD-ROM μας.

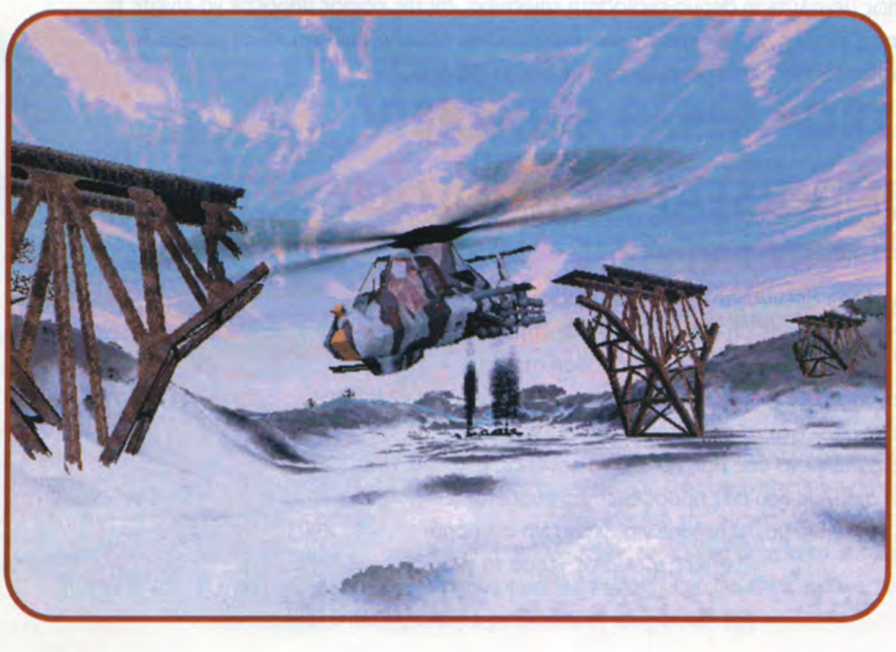
DEMOS



COMANCHE 3

Το demo από τον τρίτο κατά σειρά τίτλο της γνωστής σειράς των "Comanche" αναμένεται να σας συναρπάσει με τα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του: 30 combat missions, ενσωμάτωση της νέας rendering τεχνολογίας Voxel Space 2, υπεύθυνης για τη δημιουργία εκπληκτικών φωτορεαλιστικών οπτικών εφέ και terrains (από αμμώδεις ερήμους και χιονισμένα βουνά μέχρι άγριες ζούγκλες), 3D combat sound effects και πολλά ακόμα συνιστούν ένα παιχνίδι που βρίσκεται πράγματι στην αιχμή του σύγχρονου gameplay.

Πολλές είναι όμως και οι multiplayer δυνατότητες του νέου Comanche. Συγκεκριμένα, υποστηρίζει Direct Connect Play και Modem Play (2 παίκτες), Network Play (μέχρι 8 παίκτες και μάλιστα με ένα μόνο CD-ROM!), αλλά και το GameNet όπου ο επιτρεπόμενος αριθμός παικτών σε ένα session εξαρτάται από την ταχύτητα σύνδεσης. Για να απολαύσετε το Comanche 3 θα χρειαστείτε γρήγορο Pentium, Windows 95, 16 MB μνήμης, CD-ROM διπλής ταχύτητας, SoundBlaster και VESA compatible VGA κάρτα γραφικών, ενώ υποστηρίζονται τα Thrustmaster FCS και WCS, CH Flightsticks, Microsoft Sidewinder και βέβαια τα standard joysticks, throttles και foot pedals.



MOTO RACER

Το Moto Racer, η τελευταία δημιουργία της Delphine Software, είναι ένα arcade motorcycle racing game που προέρχεται, μάλιστα, από τους δημιουργούς του περίφημου Fade to Black. Το demo που θα βρείτε στο CD-ROM μας δεν είναι playable, μπορείτε όμως να αλλάξετε ορισμένες παραμέτρους κατά τη διάρκεια της παρουσίασης του παιχνιδιού στην οθόνη σας. Συγκεκριμένα, με το πλήκτρο F2 αυξάνετε την ανάλυση των γραφικών, με το F3 αντίστοιχα τη μειώνετε, με το συνδυασμό Alt-Enter περνάτε από Full Screen σε Window mode και αντίστροφα, ενώ με το Esc ή το Alt-F4 εγκαταλείπετε το demo.

OUTPOST 2

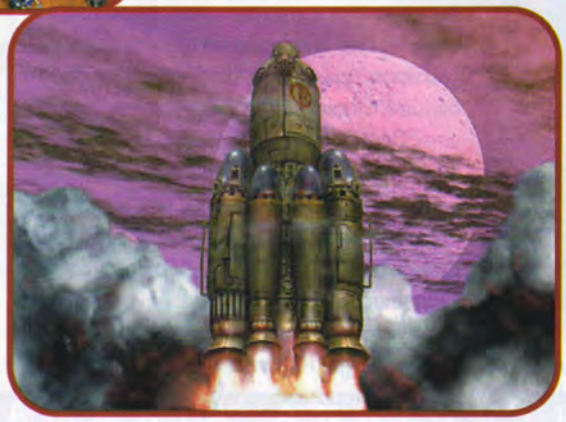


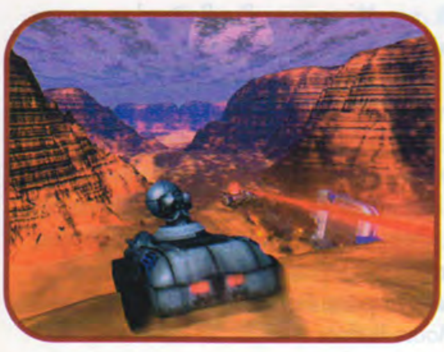
Ολοι ασφαλώς θα θυμάστε το Outpost, το περίφημο παιχνίδι στρατηγικής της Sierra που είχε προκαλέσει αίσθηση όταν πρωτοκυκλοφόρησε. Η συνέχειά του, λοιπόν, είναι εδώ και μπορείτε να την απολαύσετε στο demo που περιλαμβάνεται αυτόν το μήνα στο CD μας.

Οι τελευταίοι επιζώντες μιας Γης που έχει εδώ και καιρό νεκρωθεί από κάθε ζωτική δραστηριότητα, περιπλανώνται στο διάστημα ψάχνοντας για τον πλανήτη που θα μπορούσε να αποτελέσει τη νέα κατοικία τους. Η περιπλάνησή τους διαρκεί για έναν ολόκληρο αιώνα, κατά τη διάρκεια του οποίου βρίσκονται σε κατάσταση τεχνητού ύπνου, ενώ υπολογιστικά συστήματα προηγμένης νοημοσύνης οδηγούν το διαστημόπλοιό τους αναζητώντας έναν κόσμο που να μοιάζει όσο το δυνατόν περισσότερο με τη Γη.

Τελικά, μη μπορώντας να εντοπίσουν τον ιδανικό πλανήτη, καταλήγουν στη New Terra η οποία, παρόλο που δεν ήταν αυτό ακριβώς που είχαν φανταστεί (αντίθετα μάλιστα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένας εχθρικός κόσμος), διέθετε μια δική της, ξεχωριστή γοητεία. Στο ξεκίνημά της η αποικία ήταν γνωστή με το όνομα "Outpost". Καθώς όμως αναπτυσσόταν, απέκτησε ένα πραγματικό όνομα: "Eden".

Το Outpost 2 είναι ένα real-time action/strategy game που συνδυάζει resource management, έρευνα, τακτική και μάχες, περιέχοντας συνολικά 24 αποστολές. Υπάρχει δυνατότητα multiplayer play για έως και 6 παίκτες μέσω δικτύου, ενώ το πεδίο δράσης σας είναι μεγαλύτερο από αυτό κάθε άλλου strategy game, αφού περιλαμβάνει έναν ολόκληρο πλανήτη! Οι απαιτήσεις του Outpost 2 είναι: Pentium/60 MHz, 16MB RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, Windows 95 compatible κάρτα ήχου.





SAFECRACKER

Ενα νέο adventure που υποστηρίζει Quicktime VR βρίσκεται ανάμεσα στα demos αυτού του μήνα. Προέρχεται μάλιστα από μία σουηδική εταιρία, την Daydream Software, και αποτελεί μία μικρή έκπληξη. Προτού τρέξετε το demo, βεβαιωθείτε πως έχετε ρυθμίσει την οθόνη σας σε High Color (16 bit) και σε ανάλυση 640x480, ώστε να βλέπετε τα γραφικά σε full-screen mode.

SHAREWARE GAMES

3D DUDES	Μπείτε στη μάχη με δικούς σας τρισδιάστατους πολεμιστές.
GRAVITY WELL	Ενδιαφέρον διαστημικό παιχνίδι.
3D MAHJONGG	Παιχνίδι τύπου Taipei για Windows 95.
MOTHER OF ALL BATTLES	Παιχνίδι στρατηγικής.
MR MATT	Διασκεδαστικό arcade.
PAC-BAR	Πολύ καλό Pacman για DOS.
PADDLE BATTLE	Action game.
PAULIE PYTHON	Οδηγήστε το φιδάκι, ώστε να φάει όλα τα ποντίκια.
QUATRA COMMAND	Arcade space shoot'em up game.
ROBOT BATTLE	Παιχνίδι στρατηγικής.
RUSH	Arcade game.
SEARCH AND DESTROY	Ναυμαχία για Windows.
T4	Mind game.
WINFOUR	Το γνωστό παιχνίδι "Σκορ 4".
WOW SPILL	Mind game.
YET ANOTHER TETRIS	Tetris για Windows.

DARKLIGHT CONFLICT





Καταιγιστική δράση σάς περιμένει στο νέο αυτό 3D space combat game της Electronic Arts, το οποίο περιέχει στην κανονική έκδοσή του περισσότερες από 50 single-player αποστολές, ενώ υποστηρίζει μέχρι και 6 παίκτες μέσω δικτύου. Οι απαιτήσεις του είναι Pentium/60 MHz, 8MB RAM, 4x CD-ROM, DOS 6.2, ενώ συνιστώνται Pentium/133 MHz, SVGA, 16MB RAM και 16-bit sound card.

Στο demo του παιχνιδιού μπορείτε να παίξετε σε arcade mode μέχρι περίπου 4 λεπτά, σε adventure mode σε 2 μόνο αποστολές, ενώ σε multiplayer mode (έως και 3 παίκτες) μέχρι 10 λεπτά. Ας δούμε όμως τα σημαντικότερα από τα πλήκτρα που θα χρησιμοποιήσετε:

ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ

Climb	Κάτω Βέλος
Dive	Πάνω Βέλος
Αριστερή/ δεξιά κίνηση	Αριστερό/ δεξιό Βέλος
Fire Primary Weapon	Space
Fire Secondary Weapon	Αριστερό Alt
Ταχύτητα	1-9
Ασπίδα	Κρατήστε πατημένο το Space
Scanner Range	Tab
Pause	P

JOYSTICK + ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ

Climb	Joystick Down
Dive	Joystick Up
Κίνηση Αριστερά/ δεξιά	Joystick αριστερά/ δεξιά
Fire Primary Weapon	Fire Button 1
Fire Secondary Weapon	Fire Button 2
Ασπίδα	Κρατήστε πατημένο το Fire Button 1

MOUSE + ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ

Οπως και προηγούμενα, με τη διαφορά πως στη θέση του joystick είναι το mouse και αντί για τα Fire Buttons 1 και 2 έχετε τα Mouse Buttons 1 και 2.

CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON

Σε άλλες σελίδες του περιοδικού θα έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε το αναλυτικό review του Αντρέα Τσουρινάκη για το καινούριο comedy adventure της Legend, μιας εταιρίας που κρατά σήμερα τα σκήπτρα στις καρδιές των "σκληροπυρηνικών" adventurers. Σχεδιαστής του Callahan's Crosstime Saloon δεν είναι άλλος από τον Josh Mandel, γνωστό από τα Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist και Space Quest 6. Οι απαιτήσεις ομαλής λειτουργίας του παιχνιδιού είναι 486/66 MHz, 8MB RAM, MS-DOS ή Windows 95 και CD-ROM 2x.

UTILITIES

AUTONOMY AGENTWARE	Πρόγραμμα αναζήτησης μέσω Internet.
DISK FACTORY 32	Disk utility.
INTERNET EXPLORER	Η νέα έκδοση του γνωστού browser.
JUKE BOX 95 v.090	MID, RMI player.
LASERUP! SIMPLE CALENDAR	Ημερολόγιο για Windows 95.
MIRS 5.02	IRC Client (16-bit και 32-bit έκδοση).
MIDI MASTER 7.0	WAV/MID/RMI player και MIDI organizer.
MUSIC BAR	Multimedia Jukebox.
O'SETUP 95	Application setup toolkit.
THUNDERBYTE	Η νέα έκδοση του γνωστού Antivirus για DOS και Windows 95.
MCAFEE VIRUSCAN WIN95 3.0	Η τελευταία έκδοση του ViruScan για Windows 95.
VIDFUN	Movie player/Image viewer.
WINZIP 6.3	Η νεότερη version του γνωστού συμπιεστικού προγράμματος (16 & 32 bit).

BLOOD



Η πίστη είναι το κλειδί, μου είπαν. Η πίστη θα σου δείξει το δρόμο. Και τους πίστεψα επειδή ήθελα να πιστέψω. Ομως, η πίστη πρέπει να αποδειχτεί. Το έμαθα αυτό την πρώτη φορά που άγγιξα με τα χέρια μου το τελετουργικό μαχαίρι για να επιδείξω την αφοσίωσή μου στον Εναν και Μοναδικό. Δεν μου είχαν μιλήσει για Αυτόν, θα μάθαινα όμως αρκετά τις επόμενες εβδομάδες. Ανάμεσα δε σε αυτά, ένα όνομα που έπρεπε να μεταφέρω σαν αγκάθι στη συνείδησή μου, ένα όνομα που δεν θα έπρεπε να προφέρω ποτέ: "Tchernobog".

Οπως θα καταλάβατε ασφαλώς, το Blood δεν είναι ακριβώς το κατάλληλο παιχνίδι για όλη την οικογένεια. Πρόκειται για ένα 3D action game, στα χνάρια του Doom και των υπόλοιπων clones, με αρκετά έντονη "σατανιστική" χροιά και βέβαια μπόλικη και αληθοφανή βία. Από τη δημοσίευση κιόλας των πρώτων screenshots του ξεσήκωσε τους gamers που περίμεναν με ανυπομονησία την κυκλοφορία του. Να λοιπόν που η πολυπόθητη στιγμή έφτασε και ο τίτλος της Monolith Productions συγκαταλέγεται στα demos αυτού του μήνα και στο περιοδικό μας. Θα χρειαστείτε έναν γρήγορο Pentium με τουλάχιστον 16 MB μνήμης για να το απολαύσετε στο maximum, ενώ μπορείτε να παίξετε και με τους φίλους σας στο GameNet ή μέσω δικτύου, αφού το παιχνίδι διαθέτει και multiplayer χαρακτήρα.

DARK COLONY

Ενα εντυπωσιακό real-time strategy game με εντυπωσιακά γραφικά, 3-D rendered sprites υψηλής ανάλυσης, μοναδικά lighting effects και μπόλικο αίμα. Η artificial intelligence των μονάδων που ελέγχονται από τον υπολογιστή βρίσκεται σε ιδιαίτερα υψηλά επίπεδα, ενώ περιλαμβάνονται πολλά campaign scenarios για τις αντίπαλες φυλές των Humans και των Grays. Το Dark Colony μπορεί ακόμα να παιχτεί μέσω δικτύου ή στο GameNet, υποστηρίζοντας μέχρι 8 παίκτες σε κάθε session. Τέλος, αναμένεται και ειδική version για MMX επεξεργαστές.



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

BRICK'A'BRACK *Παιχνίδι σε στιλ Arkanoid (Λουκάς Μέξης).*

BEAK *Breakout-clone δημιουργημένο με το Games Factory (Σπύρος Θεοδώρου).*

PLOTTER 95 LITE *Απεικόνιση συναρτήσεων (Σταμάτης Σάρλης).*

THE CITY *Πίστα για το Duke Nukem 3D (Χρήστος Μακροζαχαρόπουλος).*

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα (-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του. Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας. Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

DARK REIGN



Στον 27ο αιώνα, ο εμφύλιος πόλεμος μαίνεται στο γαλαξία, ενώ η Αυτοκρατορία, ελέγχοντας τις πολύτιμες υδάτινες πηγές, έχει στα χέρια της ταυτόχρονα και το πεπρωμένο χιλιάδων κόσμων. Μια μικρή αλλά οργανωμένη αντίσταση, οι Freedom Guards, επιχειρούν να σπάσουν το μονοπώλιο αυτό της Αυτοκρατορίας, η οποία έχει όμως αναπτύξει ένα υπερόπλο με την ικανότητα να καταστρέφει ολόκληρους κόσμους μέσα σε λίγα μόνο δευτερόλεπτα. Ενας επιστήμονας, που πιστεύεται ότι έχει χαθεί σε κάποιο απόμακρο αστρικό σύστημα, αποτελεί τη μοναδική ελπίδα σωτηρίας της ανθρωπότητας από τον πόλεμο ανάμεσα στην Αυτοκρατορία και τους Freedom Guards, οι συνέπειες του οποίου σίγουρα θα είναι καταλυτικές. Εσείς παίρνετε το ρόλο του ηγέτη μιας εξερευνητικής αποστολής που καλείται να βρει τον επιστήμονα και στη συνέχεια να νικήσει και τις δύο αντίπαλες παρατάξεις, αλλάζοντας το πεπρωμένο του γαλαξία.



Το παιχνίδι υποστηρίζει μέχρι και 8 παίκτες μέσω δικτύου, ενώ διαθέτει και Advanced Construction Kit, μέσω του οποίου μπορείτε να κατασκευάσετε τους δικούς σας χάρτες και αποστολές.

PATCHES

- BLOOD
- DAGGERFALL 1.07.213
- LARRY 7
- TITANIC
- WOODRUFF

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Είναι γεγονός ότι μία από τις πιο βαρετές διαδικασίες που συχνά απαιτούνται για την αξιοποίηση ενός συνοδευτικού CD είναι η εγκατάσταση. Αυτό, όσον αφορά στο καινούριο PC Master, δεν θα πρέπει να σας απασχολεί καθόλου. Στην πραγματικότητα, υπάρχουν τέσσερις τρόποι εγκατάστασης/εκτέλεσης του εν λόγω interface, οι οποίοι ευελπιστούμε ότι θα καλύψουν όλα τα γούστα.

1. Απευθείας εκτέλεση

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Στη συνέχεια, επιλέξτε το directory _direct_pcm (θα εμφανίζεται πρώτο, αν το shorting των αρχείων σας γίνεται βάσει ονόματος) και καλέστε το αρχείο Crun.exe (θα βρίσκεται πάλι πρώτο στη λίστα). Είναι ευνόητο ότι στην περίπτωση αυτή η ταχύτητα εκτέλεσης του interface είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ταχύτητα του CD-ROM σας. Αν, λοιπόν, το σύστημά σας ανήκει στην elite της τεχνολογίας και δεν θέλετε να περαστεί ούτε 1Κ (κυριολεκτικά) στο δίσκο σας, αυτός ο τρόπος εκτέλεσης μάλλον έχει φτιαχτεί για εσάς. Αλλωστε, όπως παρατηρήσατε, η εύρεση του αρχείου που πρέπει να καλέσετε είναι ιδιαίτερα απλή υπόθεση (το πρώτο αρχείο στο πρώτο directory).

2. Minimum Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe. Επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC Master CD-ROM" και στη συνέχεια δώστε ΟΚ. Το μόνο που θα περαστεί στο σκληρό δίσκο σας είναι το εικονίδιο του PC Master (766KB), επιτρέποντάς σας παράλληλα να τρέχετε κάθε μήνα το καινούριο CD του PC Master με διπλό κλικ στο εικονίδιο αυτό. Η επιλογή αυτή ουσιαστικά διαφέρει από την πρώτη μόνο ως προς την ευκολία κλήσης και όχι ως προς την ταχύτητα εκτέλεσης, διότι τα απαραίτητα αρχεία για την εκτέλεση του interface παραμένουν στο CD.

3. Normal Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe, επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC-Master CD-ROM direct" και στη συνέχεια δώστε ΟΚ. Στο σκληρό δίσκο σας θα περαστούν τα αρχεία που θα κάνουν την εκτέλεση του interface σαφώς ταχύτερη (περίπου 3.5MB) καθώς και το εικονίδιο κλήσης του interface. Η εγκατάσταση είναι και εδώ "issue-independent", δηλαδή δεν χρειάζονται περαιτέρω εγκαταστάσεις για να τρέξετε το επόμενο CD του PC Master, ενδείκνυται δε για την πλειονότητα των μηχανημάτων. Αν και θα περαστούν στο σύστημά σας 3.5MB, αυτό θα γίνει μόνο μία φορά, ενώ η ταχύτητα εκτέλεσης θα είναι σαφώς αυξημένη και η διαφορά αισθητή ακόμα και στα γρήγορα συστήματα.

4. Full Installation - Συνδυασμός

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κα-

FLIP OUT!

Ενα χιουμοριστικό puzzle game που διαδραματίζεται στον περίφημο... Cheese Planet! Οι κάτοικοι του πλανήτη είναι χωρισμένοι σε διάφορες τάξεις, η δε κοινωνική τους θέση εξαρτάται από το πόσο καλά παίζουν στο Great Tile Flipping Festival. Πολυπληθέστερη τάξη είναι οι Θεατές, που προσέρχονται μόνο για να παρακολουθήσουν και το χρώμα τους είναι πράσινο για να ξεχωρίζουν εύκολα. Μπορεί μερικές φορές να μπουν στην πίστα του παιχνιδιού, συνήθως όμως δεν παρενοχλούν τον αγώνα. Η άλλη τάξη, οι Competitors, έχουν κόκκινο χρώμα και πρέπει να τους προσέχετε πολύ καθώς είναι επικίνδυνοι και μπορεί να σας παρεμποδίσουν σημαντικά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Πατώντας το πλήκτρο Escape, εμφανίζεται η Control Screen του Flip Out! που σας επιτρέπει να δείτε αναλυτική βοήθεια, να σώσετε ή να φορτώσετε μία θέση, να ρυθμίσετε τον ήχο, το επίπεδο δυσκολίας, την ευαισθησία του joystick κ.λπ.



TWIGGER

Ενα αρκετά πρωτότυπο παιχνίδι, που σίγουρα θα σας διασκεδάσει αρκετά προτού το βαρεθείτε. Πρόκειται για ρωσική παραγωγή και είναι κατά βάση arcade με στοιχεία strategy. Η πλήρης έκδοση του Twigger θα περιέχει 21 levels και original soundtrack διάρκειας 40 λεπτών με techno μουσικά θέματα, οι δε απαιτήσεις του είναι 486DX4, Windows 95, 8MB RAM (συνιστώνται 16), 2x CD-ROM drive, Windows-compatible sound card.

SOLUTIONS

- THE CITY OF LOST CHILDREN
- CITY 2000
- DRAGONLORE 2
- LAST EXPRESS
- MDK
- VAMPIRE DIARIES

τόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe και επιλέξτε full installation. Αυτό, ουσιαστικά, θα εκτελέσει τις εγκαταστάσεις 2 και 3. Προσέξτε ότι, επιλέγοντας το δεύτερο εικονίδιο (PC Master - Direct from CD), θα αγνοήσει την εγκατάσταση που έχει γίνει στο δίσκο σας και θα τρέξει το interface απευθείας από το CD, με τις επιπτώσεις που αυτό συνεπάγεται για την ταχύτητα εκτέλεσης. Οπως θα παρατηρήσατε διαβάζοντας τα ανωτέρω, όποια μέθοδο και αν επιλέξετε για να εγκαταστήσετε/τρέξετε το CD του PC Master, η εκτέλεση του επόμενου CD θα αποτελεί ιδιαίτερα απλή διαδικασία, καθώς το μόνο που απαιτείται από εσάς πλέον είναι ένα διπλό κλικ στο εικονίδιο του PC Master.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι χρήστες με έστω και μικρή εμπειρία στα Windows προγράμματα δεν θα αντιμετωπίσουν την παραμικρή δυσκολία στο χειρισμό του interface του PC Master CD-ROM. Ωστόσο, ακόμα και οι νεοεισερχόμενοι στο χώρο δεν πρέπει να ανησυχούν, καθώς τα πράγματα είναι ιδιαίτερα απλά. Από την κεντρική οθόνη, απλώς κάντε ένα κλικ στο πλήκτρο που αντιπροσωπεύει την κατηγορία στην οποία επιθυμείτε να μεταφερθείτε και στη συνέχεια, πάντα μέσω του mouse, επιλέξτε το πρόγραμμα και την ενέργεια που θέλετε να εκτελεστεί (εκτέλεση, εγκατάσταση, παρουσίαση οδηγιών ή αντιγραφή).

FOR COMMAND LINE LOVERS

Ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν λάτρες του απόλυτου ελέγχου πάνω στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει επιδειχθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη. Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι είναι, κατά το μέγιστο δυνατό, "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί. Για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο pcgame.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει καταβληθεί κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και CD γενικότερα, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και τις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή, καθώς και στις ιδιαιτερότητες που μπορεί να παρουσιάζει κάθε πρόγραμμα και ειδικότερα αυτά που ανήκουν στην κατηγορία Game Demos.

ΡΕΠΟΡΤΑΖ

Και αυτόν το μήνα εξοπλιστήκαμε με κάμερα, φωτογραφική μηχανή και δημοσιογραφικό κασετοφωνάκι και εξορμήσαμε στα στέκια της αγοράς των υπολογιστών. Το τι... τραβήξαμε θα δείτε στο συνοδευτικό του περιοδικού μας CD.

MOVIES & FUN by PCmaster

Οι τυχεροί μας αναγνώστες

Καταρχήν, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους φίλους του PC MASTER που τίμησαν με την παρουσία τους τη μεγάλη εκδήλωση του περιοδικού μας στον κινηματογράφο "ΑΣΤΡΟΝ LIPTON" όπου, εκτός από την προβολή της ταινίας "Johnny Mnemonic", είχαμε και την κλήρωση των 55 εκπληκτικών δώρων που εξασφαλίσαμε για τους αναγνώστες μας. Ας δούμε τους νικητές.



Το GameNet ήταν και αυτό παρόν στην εκδήλωση του PC MASTER.

1ο ΔΩΡΟ

ΕΝΑ MOUNTAIN BIKE,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ KOSTAL
αξίας 150.000 δρχ.
ΑΛΕΞΑΝΤΕΡ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ

2ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΕΝΑ CD/TAPE RECORD/RADIO SHARP,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ SHARP &
ΕΝΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ MONOPOLY,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ HASBRO,
συνολικής αξίας 67.000 δρχ.
ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ

3ο - 4ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ KODAK,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ KODAK &
ΕΝΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ MONOPOLY,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ HASBRO,
συνολικής αξίας 42.000 δρχ.
ΒΥΘΟΥΛΚΑ ΖΑΧΑΡΕΝΙΑ
ΓΕΩΡΓΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΜΑΝΩΛΗΣ

5ο ΔΩΡΟ

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ KODAK,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ KODAK,
αξίας 35.000 δρχ.
ΚΩΤΣΙΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ

6ο - 10ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΜΙΑ ΤΡΙΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΤΟ INTERNET (POWER PACK) ΚΑΙ ΤΟ GAMENET,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ COMPULINK NETWORK,
αξίας 34.000 δρχ.
ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ ΜΑΡΙΟΣ
ΑΡΧΟΝΤΑΚΗ ΜΑΡΙΝΑ
ΤΟΥΡΟΥΝΙΔΗΣ ΣΤΑΘΗΣ
ΠΑΠΑΠΑΥΛΟΥ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ
ΜΟΛΥΒΙΑΤΗΣ ΝΙΚΟΣ

11ο ΔΩΡΟ

ΕΝΑ WALKMAN SHARP,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ SHARP,
αξίας 27.000 δρχ.
ΚΑΤΕΡΙΝΟΠΟΥΛΟΥ ΑΝΝΑ

12ο - 14ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΕΝΑ CD-ROM RISK,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ HASBRO,
αξίας 17.000 δρχ.
ΤΣΙΑΛΟΥΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΜΠΑΛΤΖΩΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΑΛΑΤΖΑΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ

15ο - 17ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΕΝΑ CD-ROM TRIVIAL PURSUIT,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ HASBRO,
αξίας 17.000 δρχ.
ΜΟΥΡΟΥΓΙΑΝΝΗΣ ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΣ
ΠΑΝΟΠΟΥΛΟΣ ΡΟΜΠΕΡΤ
ΚΕΦΑΛΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ

18ο - 20ό ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΕΝΑ CD-ROM BATTLESHIP,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ HASBRO,
αξίας 17.000 δρχ.
ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΔΙΟΝΥΣΗΣ
ΓΡΗΓΟΡΙΟΥ ΣΠΥΡΟΣ
ΡΟΥΣΣΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ



Μέλη του συντακτικού επιτελείου του PC MASTER (από αριστερά διακρίνονται οι Σπύρος Παράσχης, Αντρέας Τσουρινάκης, Γιάννης Πατρίκος, Βαγγέλης Κράτσας, Δαβίδ Μεφτάχ) με έναν αναγνώστη του περιοδικού.

21ο - 23ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΕΝΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ TRIVIAL PURSUIT,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ HASBRO,
αξίας **17.000** δρχ.
ΛΕΣΚΟΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ
ΖΑΟΥΤΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ
ΜΠΑΚΡΙΛΙΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ

24ο - 26ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΕΝΑ CD-ROM MONOPOLY,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ HASBRO,
αξίας **16.000** δρχ.
ΚΑΣΤΡΑΝΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ
ΧΑΛΚΙΑΔΑΚΗΣ ΧΑΡΙΔΗΜΟΣ
ΓΡΥΠΑΡΗΣ ΣΠΥΡΟΣ

27ο - 32ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΜΙΑ ΕΤΗΣΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΤΟ PC MASTER,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ COMPUPRESS,
αξίας **14.850** δρχ.
ΤΟΜΑΡΑΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ
ΧΑΛΑΡΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ
ΑΡΓΥΡΑΚΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ
ΓΕΡΟΠΑΠΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
ΣΤΑΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ
ΔΑΒΑΚΗΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ

33ο - 34ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΜΙΑ ΚΟΛΕΓΙΑΚΗ ΜΠΛΟΥΖΑ,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ 3 GUYS,
ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ KODAK ΜΙΑΣ ΧΡΗΣΗΣ,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ KODAK &
ΕΝΑ ΣΕΤ CLEARASIL,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ PROCTER & GAMBLE,
συνολικής αξίας **14.700** δρχ.
ΑΣΗΜΟΠΟΥΛΟΣ ΧΡΗΣΤΟΣ
ΝΤΖΑΜΑΡΑΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

35ο - 37ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΜΙΑ ΚΟΛΕΓΙΑΚΗ ΜΠΛΟΥΖΑ,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ 3 GUYS &
ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ KODAK ΜΙΑΣ ΧΡΗΣΗΣ,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ KODAK,
συνολικής αξίας **12.500** δρχ.
ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ ΧΡΥΣΑΝΘΟΣ
ΒΛΑΝΤΟΥΣΗΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ



Το πρώτο βραβείο του "Movies & Fun".

38ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΕΝΑ T-SHIRT,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ 3 GUYS,
ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ KODAK ΜΙΑΣ ΧΡΗΣΗΣ,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ KODAK &
ΕΝΑ ΣΕΤ CLEARASIL,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ PROCTER & GAMBLE,
συνολικής αξίας **11.700** δρχ.
ΤΡΑΓΟΥΣΤΗΣ ΕΡΡΙΚΟΣ

39ο - 41ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΕΝΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ MONOPOLY DELUXE,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ HASBRO &
ΕΝΑ ΣΕΤ CLEARASIL,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ PROCTER & GAMBLE,
συνολικής αξίας **11.200** δρχ.
ΛΟΔΖΙΝΣΚΗ ΜΑΣ
ΣΤΑΝΙΤΣΟΓΛΟΥ ΠΟΛΥΔΩΡΟΣ
ΝΙΚΟΛΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΑΘΗΣ

42ο - 44ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΕΝΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ RISK,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ HASBRO &
ΕΝΑ ΣΕΤ CLEARASIL,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ PROCTER & GAMBLE,
συνολικής αξίας **11.200** δρχ.
ΣΙΓΑΛΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΠΑΝΑΓΟΥ ΜΑΡΙΑ
ΠΟΛΙΤΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ

45ο - 46ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΕΝΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΥΡΓΟΛΕΞΟ,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ HASBRO &
ΕΝΑ ΣΕΤ CLEARASIL,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ PROCTER & GAMBLE,
συνολικής αξίας **10.200** δρχ.
ΨΩΜΑΔΕΛΗΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ
ΒΛΑΜΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ



Τα χαμόγελα δεν ήταν φυσικά δυνατό να λείψουν...

47ο - 55ο ΔΩΡΟ

ΑΠΟ ΕΝΑ T-SHIRT,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ 3 GUYS &
ΕΝΑ ΣΕΤ CLEARASIL,
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ PROCTER & GAMBLE,
συνολικής αξίας **9.200** δρχ.
ΠΑΠΑΣΤΑΘΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ
ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ
ΜΑΖΑΡΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΜΑΓΟΥΛΑΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΣΤΑΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ
ΒΗΚΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
ΚΑΛΟΥΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ
ΚΑΡΑΧΡΙΣΤΙΑΝΙΔΟΥ ΧΡΥΣΟΥΛΑ

Οι φίλοι του PC MASTER ενώ προσέρχονται στο "ΑΣΤΡΟΝ LIPTON" για την εκδήλωση.



Φυσικά, οι εκδηλώσεις του περιοδικού μας δεν θα σταματήσουν εδώ. Σύντομα θα ενημερωθείτε για πολλές ακόμα εκπλήξεις που σας περιμένουν!

This was just the beginning...

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού μας



Η πληθώρα γραμμάτων που έφθασαν στα γραφεία του PC MASTER για το διαγωνισμό μας με θέμα το παιχνίδι Flying Corps αποδεικνύει -για άλλη μία φορά- το ενδιαφέρον σας για τους διαγωνισμούς που διοργανώνει το αγαπημένο σας περιοδικό.
Ολες οι συμμετοχές με τις σωστές απαντήσεις πήραν μέρος σε κλήρωση και οι 15 τυχεροί νικητές (που κερδίζουν από ένα CD-ROM του Flying Corps) είναι:

- Αναστασίου Νίκος, Αγίας Σοφίας 13, Νέα Σμύρνη
- Ζαμπάρας Χριστόφορος, Αβέρωφ 70, Αργυρούπολη
- Καραμπέρη Δήμητρα, Εγνατίας 84, Θεσσαλονίκη
- Γιαννόπουλος Θεόδωρος, Γ. Παπανδρέου 32Α, Βύρωνας
- Γεραγωτέλης Παντελής, Ανακρέοντος 13, Αθήνα
- Μεσαρχάκης Νίκος, Χατζημιχάλη Νταλιάνη 72, Χανιά
- Κυριακού Βασίλης, Γενναδίου 1, Σέρρες
- Χρυσάκης Αντώνης, Χρυσοστόμου Μητροπολίτου 5, Κερατσίνι
- Μιχελογιαννάκης Γεώργιος, Αντ. Καστρινάκη 15, Ηράκλειο Κρήτης
- Κωστούλας Χρήστος, Κομνηνών-Γόργου, Αρτα
- Παύλου Βασίλης, Νεοφύτου Βάμβα 9, Θεσσαλονίκη
- Κωτσίκης Παναγιώτης, Λασκάρεως 49, Αθήνα
- Ντάρλας Ηλίας, Μαικήνα 21Α, Ζωγράφου
- Κυρολιβανός Λάμπρος, Νεοχωροπούλου 12Β, Ιωάννινα
- Χατζηδημητρίου Δημήτρης, Μεραρχίας 85, Σέρρες

Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού PC MASTER (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 9 Ιουλίου 1997. Τα δώρα των νικητών που κατοικούν στην επαρχία θα σταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, για λόγους που δεν αφορούν στο περιοδικό, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα.
Τα δώρα είναι μια ευγενική προσφορά της εταιρίας Grup Multimedia (Μακρυγιάννη 20, 183 44 Μοσχάτο, τηλ.: 9380000). Οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού ήταν οι εξής:
1. Η μεγαλύτερη ανάλυση που υποστηρίζουν τα γραφικά του Flying Corps είναι 1600x1200.
2. Στο δεύτερο campaign του Flying Corps ο χρήστης του παιχνιδιού αναλαμβάνει το ρόλο του αδελφού του Γερμανού πιλότου, Manfred von Richthofen (γνωστού με το όνομα "Κόκκινος Βαρόνος"). 3. Η διεύθυνση της εταιρίας Grup Multimedia είναι Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο.

Το ερωτηματολόγιο του PC Master

Σας ευχαριστούμε για την εξαιρετικά μεγάλη ανταπόκριση που δείξατε απαντώντας στο ερωτηματολόγιο του περιοδικού. Οπως είχαμε υποσχεθεί, πέντε τυχεροί αναγνώστες που συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο κερδίζουν από μία τρίμηνη συνδρομή Power Pack στο Internet μέσω της CompuLink Network, με δυνατότητα πρόσβασης και στο GameNet.
Οι τυχεροί αναγνώστες μας είναι οι:

- ΚΟΣΚΙΝΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΑΘΗΝΑ
- ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ
- ΘΕΟΧΑΡΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΑΘΗΝΑ
- ΚΟΝΤΟΣ ΝΙΚΟΣ, ΚΑΜΑΤΕΡΟ
- ΚΑΡΑΜΠΙΝΗΣ ΣΤΕΛΙΟΣ, ΚΟΖΑΝΗ

Υπολογιστής μιμείται τις μεγάλες φωνές του παρελθόντος

Μία εντυπωσιακή εφαρμογή της σύγχρονης τεχνολογίας των υπολογιστών λαμβάνει χώρα στο εργαστήριο φωνητικής του Πανεπιστημίου της Οξφόρδης, στην Αγγλία, από τον Ken Lomax. Ο υποψήφιος διδάκτορας έχει αναπτύξει μία εκπληκτική μέθοδο "κλωνοποίησης" διάσημων φωνών, όπως αυτές της Μαρίας Κάλλας και της Ella Fitzgerald. Πρώτα τροφοδοτεί τη Cecelia (έτσι ονομάζει τον υπολογιστή του) με την επιθυμητή ανθρώπινη φωνή και στη συνέχεια την προγραμματίζει, έτσι ώστε να προσομοιώνει το τραγούδι, περιλαμβάνοντας μάλιστα και αποκλίσεις που μπορεί να υπάρχουν στη φωνή σε μία ζωντανή συναυλία. Στα ηθικά ερωτήματα που ανακύπτουν από αυτήν την τεχνολογία, ο Lomax απαντά με την υπόσχεση πως ποτέ δεν θα βάλει τους ψηφιακούς σταρ που δημιουργεί να τραγουδήσουν οτιδήποτε έξω από το "φυσικό" ρεπερτόριο των αντίστοιχων πραγματικών. Το ελπίζουμε, γιατί οι αναρίθμητοι οπαδοί του "βασιλιά" Elvis Presley (τη φωνή του οποίου ετοιμάζεται να αναπαραγάγει) θα θυμώσουν πολύ σε περίπτωση προσβολής, με οποιονδήποτε τρόπο, του ειδώλου τους...

Φουντώνει η μάχη των 3D καρτών

Εχουν περάσει μόλις έξι μήνες από την κυκλοφορία της τεχνολογίας PowerVR από τη Videologic και ήδη μία ακόμα πιο εξελιγμένη έκδοση με το όνομα PCX2 ετοιμάζεται να βγει στην αγορά. Πρόκειται για μία κίνηση που ως στόχο έχει την ανατροπή της διαφαινόμενης κυριαρχίας του κυριότερου αντιπάλου της, 3Dfx, που στηρίζει την τεχνολογία της σε αυτήν του Voodoo Graphics

chipset. Το καινούριο chip της Videologic φαίνεται να επιλύει κάποια από τα προβλήματα του προκατόχου του PCX1. Για παράδειγμα, διαθέτει, επιτέλους, την τεχνική bi-linear texture filtering, η οποία μειώνει σημαντικά το ενοχλητικό "pixel-άρισμα" των τρισδιάστατων τοπίων και απουσίαζε αδικαιολόγητα από την προηγούμενη έκδοση. Το κυριότερο όμως προτέρημα της καινούριας κάρτας είναι το βελτιωμένο screen fill rate, το οποίο επιτρέπει στα παιχνίδια να τρέχουν γρηγορότερα, ακόμα και σε υψηλές αναλύσεις μεγαλύτερες από 800x600, με 16-bit 24-bit χρώμα! Αν και η 3Dfx δεν δείχνει πρόθεση να προχωρήσει σε κάποια καινούρια τεχνολογία πριν από το τέλος του έτους, είναι αμφίβολο το κατά πόσο η νέα PowerVR PCX2 τεχνολογία της Videologic θα διαμορφώσει την υπάρχουσα ισορροπία υπέρ της, δεδομένου του ότι οι μόνοι τίτλοι που πράγματι μπορούν να δείξουν τη δύναμή της είναι το Resident Evil και το Wipeout 2097, τα οποία θα βρίσκονται μέσα στο πακέτο της κάρτας.

Εκτυπωτές της Tally και προϊόντα της Acer από την Info-Quest

Η Info-Quest ανακοίνωσε τη διάθεση και την υποστήριξη στην Ελλάδα των desktop συστημάτων, servers, notebooks και οθονών της Acer. Η σειρά των συστημάτων desktop περιλαμβάνει τα μοντέλα AcerAcros, AcerEntra, AcerPower και AcerAspire. Οι υπολογιστές δέχονται επεξεργαστές Pentium 133 μέχρι τον νεότερο Pentium 200 MMX. Διατίθενται με 16 ή 32MB RAM, ενώ μπορούν να επεκταθούν μέχρι τα 128 MB. Η σειρά AcerAltos καλύπτει τις ανάγκες σε servers δικτύων, ενώ τέσσερα notebooks της σειράς AcerNote καλύπτουν τις ανάγκες του φορητού computing και διαθέτουν τον Pentium στα 120 έως 150 MHz ή τον Pentium/166 MHz MMX. Τέλος, 5 οθόνες 14" έως 21" καλύπτουν τις απλές ή επαγγελματικές ανάγκες για απεικόνιση υψηλής ευκρίνειας. Επιπλέον, η Info-Quest διαθέτει



FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Ξεχάστε για πάντα τον μέχρι σήμερα επικρατούντα object-oriented προγραμματισμό. Η ανάπτυξη λογισμικού με αυτόν μοιάζει με το χτίσιμο ενός ουρανοξύστη με τούβλα, σύμφωνα με την εταιρία Andersen Consulting. Αντ' αυτού, προτείνεται η χρήση μεγαλύτερων "κομματιών" software, ως υλικά της προγραμματιστικής δημιουργίας -κάτι ανάλογο προς την οικοδόμηση με τη χρήση προκατασκευασμένων τεμαχίων. Αντί για τα σημερινά, τεχνικά και εξειδικευμένα, εργαλεία δημιουργίας λογισμικού, θα υπάρχουν κομμάτια που συχνά θα είναι εφαρμογές όπως, παραδείγματος χάρη, το Microsoft Word. Στη θεωρία προσθέτουμε εμείς- αυτή η ιδέα ακούγεται ελκυστική. Στην πράξη όμως;

Χαμός στο site του "Lost World" (έτσι ονομάζεται η κινηματογραφική συνέχεια του διάσημου πλέον Jurassic Park - πάλι από τον Spielberg- που έχει αυτόν τον καιρό πρεμιέρα στην Αμερική). Hackers "χτύπησαν" τη σελίδα του στον Web και έκαναν μερικά χαριτωμένα πράγματα. Άλλαξαν το όνομα της ταινίας σε "The Duck World: Jurassic Pond" και αντικατέστησαν τον θηριώδη δεινόσαυρο με το logo "The Lost World" με μία άκακη πάπια με το νέο logo "The Duck World". Επίσης, η σελίδα (που κατά τα άλλα έμεινε άθικτη) έφερε την περήφανη υπογραφή "Hackers". Υποθέτουμε ότι οι Αμερικανοί του CNN θα θορυβήθηκαν πολύ με αυτά τα παιχνιδάκια.

Η αμερικανική Transend Corporation ανακοίνωσε στο τέλος Μαΐου την πρόθεσή της να θέσει σύντομα σε κυκλοφορία ένα αναλογικό modem, ικανό να λαμβάνει και να μεταδίδει δεδομένα με ταχύτητα έως και 67 Kbps, διαμέσου των κοινών τηλεφωνικών γραμμών. Η μόνη απαίτηση είναι η ύπαρξη μίας επιπλέον τηλεφωνικής γραμμής για σύνδεση στο modem, που για το σκοπό αυτό έχει μία επιπλέον RJ-11 υποδοχή στο πίσω μέρος. Σε αντίθεση με τα υπάρχοντα 56K modems, το Transend 67 δεν είναι ευαίσθητο στις ευμετάβλητες συνθήκες των γραμμών και δεν ενδιαφέρεται για το πόσες digital-to-analog μετατροπές συμβαίνουν στις τηλεφωνικές γραμμές μεταξύ του σπιτιού ή του γραφείου και του Internet Provider. Σύμφωνα με τον πρόεδρο της εταιρίας, μπορεί η ψηφιακή τεχνολογία να αναπτύσσεται συνεχώς, αλλά μέχρι το τέλος του αιώνα δεν θα έχει φθάσει ακόμα σε σημείο ευρείας επικράτησης στον μέσο επιχειρηματία. Ο χρόνος θα κρίνει το προϊόν του και τις προβλέψεις του.

Η Grup Multimedia έδωσε ένα ξεχωριστό "παρόν" στο πρώτο Games Festival που διεξήχθη από τις 16 έως και τις 18 Μαΐου. Σε πρώτη παγκόσμια αποκλειστικότητα παρουσιάστηκε το Blood της EIDOS (για PC), ένα συναρπαστικό shoot'em up που εντυπωσίασε, ενώ οι επισκέπτες του περιπτέρου της Grup είχαν την ευκαιρία να δείξουν την ικανότητά τους και να γνωρίσουν τις νέες κυκλοφορίες των εταιριών EIDOS, Activision, Infogrames, Telstar, 7th Level κ.λπ.

πλέον στην ελληνική αγορά τους επαγγελματικούς εκτυπωτές της Tally, η γκάμα των προϊόντων της οποίας περιλαμβάνει εκτυπωτές laser, inkjet, dot-matrix αλλά και ισχυρούς line printers.
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Info-Quest, Α. Πάντου 25, Καλλιθέα, τηλ.: 9299400.

Αρχισε η διάθεση του DV Master από τη FAST

Αμέσως μετά τη λήξη της CeBIT του Απριλίου, η FAST άρχισε να διαθέτει το DV Master σε όλο τον κόσμο. Η νέα κάρτα της FAST είναι η πρώτη και, μέχρι στιγμής τουλάχιστον, η μοναδική λύση για DV editing. Δέχεται δεδομένα από κασέτες DV μέσω IEEE 1394 interface (Firewire) και τα μεταφέρει σε σκληρό δίσκο σε πραγματικό χρόνο μέσω DV Hardware codec, σε αντίθεση με άλλα προϊόντα που είναι βασισμένα σε software codecs χωρίς φυσικά τη δυνατότητα μεταφοράς των δεδομένων σε πραγματικό χρόνο. Το DV Master τρέχει κάτω από Windows 95 και NT και συνοδεύεται από ένα εξωτερικό κουτί συνδέσεων, καθώς και από την τελευταία έκδοση του Media Studio της Ulead. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τη FAST Hellas, Κανάρη 36Α, Αγ. Παρασκευή, τηλ.: 6004662.



Η Computer Food στο "Mediagora"

Στις 18 Ιουνίου εγκαινιάζεται το "Mediagora" στον Παράδεισο Αμαρουσίου (Κηφισίας 64), όπου θα συνδυάζονται ο καφές και η μπίρα με τα βιβλία, τα δώρα, τα CD-ROMs και το Internet, σε μια προσπάθεια να αλλάξουμε πολλές από τις καθημερινές συνήθειές μας.
Από ένα τέτοιο ξεχωριστό στέκι



δεν θα μπορούσε να λείπει η Computer Food, που έχει ως αποκλειστικό αντικείμενο την προώθηση αναλώσιμων προϊόντων Πληροφορικής, καθώς και μιας μεγάλης γκάμας αξεσουάρ, multimedia και CD-ROMs σε όλα τα δίκτυα λιανικής και κυρίως στις μεγάλες αλυσίδες ηλεκτρικών συσκευών, τα πολυκαταστήματα, super markets κ.λπ. Την Computer Food μπορείτε ακόμα να βρείτε στις αλυσίδες "Spot Hitech" και "Ράδιο Κορασίδης" όπως επίσης και στο "Μινιόν".

Νέος εκτυπωτής της Canon από την Despec

Το νέο επαγγελματικό έγχρωμο εκτυπωτή της Canon, BJC-620, ο οποίος προσφέρει ιδιαίτερα ζωντανά χρώματα, με φωτογραφική ποιότητα σε κοινό χαρτί ή σε μεγάλη ποικιλία άλλων τύπων χαρτιού, διαθέτει η Despec Hellas, η οποία εγκαινίασε τη συνεργασία της με την Informa, επίσημη αντιπρόσωπο της Canon στην Ελλάδα. Ετσι, η Despec θα διαθέτει πλέον τα εξής προϊόντα της Canon: Εκτυπωτές Bubble Jet, Εκτυπωτές Laser, Fax, Personal Photocopiers, Calculators, Organizers, Scanners και Digital Cameras. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο τηλέφωνο 9571681.







ΔΩΡΟ
ΜΕ ΚΑΘΕ ΝΕΑ ΕΤΗΣΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗ
SHINEModem 33.600 bps



- Data/Fax/Voice
- Error Correction: V.42, MNP2-4
- Data Compression: V.42bis, MNP5
- Flow Control: RTS/CTS, XON/XOFF
- Voice Interface
- Data Interface: Fully programmable serial interface
- Windows95 Plug'n'Play

Τιμή εγγραφής και ετήσιας συνδρομής + Δώρο Modem: 75.000 δρχ. (συμπεριλαμβάνεται ο Φ.Π.Α.)

Το πακέτο προσφοράς διατίθεται από το κατάστημα **OMNI** (Σουλτάνη 17, Αθήνα, Τηλ.: 3801487), τις αλυσίδες καταστημάτων **ΓΕΡΜΑΝΟΣ** και **MULTIRAMA ΓΕΡΜΑΝΟΣ** και από όλους τους **τοπικούς κόμβους** του δικτύου CompuLink.

COMPULINK NETWORK

Your Internet Connection

http://www.compulink.gr e-mail address: clink@compulink.gr
ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: ΑΘΗΝΑ: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9249761-8, fax: 9249290
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, fax: 282663

Για ακραίους παίκτες

Extreme Assault ονομάζεται το νέο τρισδιάστατο action game της Bluebyte που υπόσχεται να οδηγήσει τη δράση στα άκρα. Για μία ακόμη φορά θα υποχρεωθείτε να αντιστρατευτείτε στις ορέξεις των αδίστακτων εξωγήινων, μόνο που αυτή τη φορά διαθέτετε ένα υπερσύγχρονο ελικόπτερο το οποίο, αν βαρεθείτε την πολύωρη πτήση, μπορείτε να προσγειώσετε και να επιβιβαστείτε σε ένα εξίσου υπερσύγχρονο τανκ. Τα rendered γραφικά του παιχνιδιού αφήνουν άναυδο τον παίκτη, η δε υποστήριξη των νέων 3D καρτών υπόσχεται ομαλή κίνηση. Υπάρχουν 6 διαφορετικά σκηνικά και 20 είδη αντιπάλων ώστε να μη βαρεθείτε γρήγορα. Το καλοκαίρι, οπότε και θα κυκλοφορήσει το Extreme Assault, αναμένεται ιδιαίτερα καυτό.



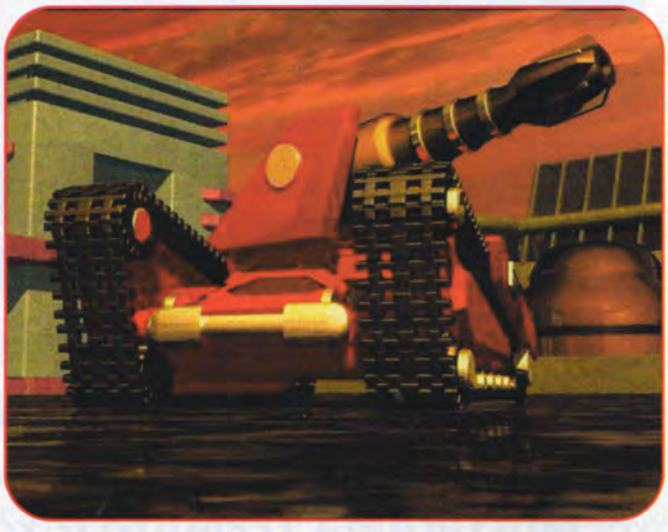
Η επιστροφή των Jedi

Το από καιρό αναμενόμενο sequel του Dark Forces της LucasArts, ενός από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones που εμφανίστηκαν ποτέ, θα κυκλοφορήσει από στιγμή σε στιγμή. Θα είναι σαφώς βελτιωμένο σε όλους τους τομείς σε σύγκριση με το προηγούμενο μέρος (απαιτώντας, βέβαια, ανάλογη αύξηση επεξεργαστικής ισχύος) και θα υποστηρίζει τις νέες 3D κάρτες. Η υπόθεσή του έχει να κάνει με έναν νεαρό μισθοφόρο που πρέπει να μυηθεί στα μυστικά των Jedi και να σταματήσει επτά σκοτεινούς Jedi προτού απελευθερώσουν τις δυνάμεις του Κακού. Είθε η δύναμη να είναι μαζί του (και μαζί μας, επίσης).



Αποκάλυψη τώρα

Δεν πρέπει να υπάρχει fan των παιχνιδιών στρατηγικής που να μην έχει ασχοληθεί μανιωδώς με τη σειρά X-COM της Microprose. (Αν υπάρχει, αποτελεί την ντροπή των υπολοίπων και καλά θα κάνει να αναθεωρήσει τις απόψεις του.) Η τρίτη συνέχεια προετοιμάζεται εδώ και πολύ καιρό και θα κυκλοφορήσει τον Ιούλιο. Φέρει το όνομα Apocalypse και φιλοδοξεί να αποτελέσει ό,τι καλύτερο έχει παρουσιαστεί μέχρι σήμερα. Θα χρησιμοποιεί το ίδιο user interface με τα προηγούμενα διατηρώντας όλες τις λεπτομέρειές τους. Οι καινοτομίες του θα αφορούν σε επιλογή για real time μάχες, SVGA γραφικά (επιτέλους!) καθώς και βελτιωμένη τεχνητή νοημοσύνη των μονάδων. Το περιμένουμε με μεγάλη ανυπομονησία.



Ανάβαση στο Γολγοθά

Όχι, δεν πρόκειται για αναβίωση των πάθων του Κυρίου. Golgotha είναι η ονομασία ενός real time παιχνιδιού στρατηγικής το οποίο, όμως, διαθέτει τη δράση του Doom. Αν απορείτε με τον τίτλο του, η υπόθεση έχει να κάνει με τον Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο, αφορμή του οποίου στάθηκε ένα αιματηρό επεισόδιο στο Γολγοθά. Τα γραφικά είναι εξαίρετα, ενώ οι υπεύθυνοι της κατασκευάστριας, Crack Dot Com, μιλάνε για παιχνίδι που θα γίνει κλασικό (όλοι αυτό

ADVENTURE UPDATE

Οσοι δεν ήρθατε στην πρώτη εκδήλωση των Movies & Fun χάσατε. Ολο το συντακτικό δυναμικό του "PC Master", και όχι μόνο, ήταν εκεί δίνοντας στους νικητές της μεγάλης κλήρωσης 55 δώρα!!! Προσωπικά δεν είχα δει το "Johnny Mnemonic" και τα συναισθήματά μου από την ταινία είναι αντιφατικά. Εξαίρετη σεναριακή ιδέα, τα πιο εντυπωσιακά "On-Line" εφέ που έχω δει, αλλά ηθοποιία δεύτερης διαλογής και πολλή βία, πάνω από τα όρια της αντοχής μου. Πάντως μόνο για το σημείο όπου ο πρωταγωνιστής συνδέεται με το Internet θα ήθελα να την ξαναδώ. Τρομερό κομμάτι. Φήμες πολλές ακούγονται για τη δεύτερη ταινία που θα προβληθεί στη σειρά αυτή των εκδηλώσεων, αλλά μην περιμένετε από εμένα να σας πω τίποτα.

Το καλοκαίρι προμηνύεται ιδιαίτερα θερμό. Λίγο προτού κλείσει αυτό το τεύχος μάθαμε ότι η Plotline υπέγραψε συμβόλαιο με την Cryo και φέρνει τα ATLANTIS και VERSAILLES 1685, για τα οποία γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος. Επρόκειτο να έρθουν προς το τέλος του μηνός και κάναμε ό,τι μπορούσαμε μήπως προλάβουμε την παρουσίαση του εντυπωσιακότατου Atlantis, αλλά δυστυχώς δεν εξαρτώνται όλα από εμάς. Περιμέναμε μέχρι δύο ημέρες προτού πάει το περιοδικό για εκτύπωση, όμως, τα παιχνίδια δεν είχαν έρθει ακόμη και έτσι οι παρουσιάσεις τους θα γίνουν στο επόμενο τεύχος. Φυσικά, όταν εσείς θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές τα παιχνίδια θα έχουν κυκλοφορήσει...

Τα παιχνίδια όμως που φέρνει ενόψει του καλοκαιριού η Plotline δεν σταματούν εδώ και ας μην είναι το καλοκαίρι η καλύτερη περίοδος. Πάρτε λοιπόν χαρτί(!) και σημειώστε, γιατί πρόκειται για ξεχωριστά κομμάτια: BETRAYAL IN ANTARA και BIRTHRIGHT της Sierra, το πολυαναμενόμενο DUNGEON KEEPER της Bullfrog, καθώς και το μοναδικό LANDS OF LORE 2: GUARDIANS OF DESTINY της Westwwod Studios. Μη νομίσετε όμως ότι σταματάμε εδώ. Ας αφήσουμε και μερικά νέα για το επόμενο τεύχος.



QUEST FOR GLORY: Dragon Fire της Sierra.



Demon Isle της Sierra.

Προτού αναφερθώ πιο αναλυτικά στις επερχόμενες κυκλοφορίες και σχεδιαζόμενες παραγωγές, σας εφιστώ την προσοχή στην πιο σημαντική είδηση που ακούστηκε μέσα στο 1997. Εχουμε και λέμε (γράφουμε), λοιπόν. Αν σας ρωτούσα τι σας έρχεται στο μυαλό όταν ακούτε τις λέξεις SCUMM, ειλικρινά δεν ξέρω τι και πόσοι θα μου απαντούσατε. Πολύ περισσότερο, δε, αν σας ρωτούσα τι ακριβώς σημαίνουν τα αρχικά αυτά. Η λέξη SCUMM σηματοδοτεί το system engine και user interface που χρησιμοποιεί στα adventures της η LucasArts και το οποίο, αφού επέφερε πραγματική επανάσταση στα system engines των εταιριών παραγωγής, έγινε το σήμα κατατεθέν της εταιρίας. Το SCUMM προέρχεται από τα αρχικά των λέξεων Script Creation Utility for Maniac Mansion. Για όσους δεν ξέρουν το Maniac Mansion, είναι το πρώτο adventure που κυκλοφόρησε η LucasArts, το οποίο έγινε αμέσως μεγάλη εμπορική επιτυχία, μια και -εκτός των άλλων- χειριζόσουν ταυτόχρονα τρεις χαρακτήρες, ενώ είχε και τέσσερις σχεδόν διαφορετικούς τρόπους εξέλιξης, ανάλογα με τους χαρακτήρες που διάλεγες ξεκινώντας το παιχνίδι. Θα μου πείτε: "Καλά όλα αυτά για την ιστορία, αλλά πού είναι η είδηση;" Λίγη υπομονή για να παρακολουθήσουμε όλη την ιστορία.

Ποιος είναι ο άνθρωπος που σχεδίασε το περιβόητο αυτό SCUMM; Επειδή ίσως να μην ξέρετε, σας δίνω ένα ακόμη hint. Ποια θεωρούνται τα πιο αγαπημένα adventures όλων των εποχών για την πλειοψηφία των χρηστών σε όλο τον κόσμο; Μα φυσικά τα Monkey Island 1 και 2. Πιάσατε την ιστορία ή μήπως όχι ακόμη; Ο άνθρωπος που είναι πίσω απ' όλα αυτά είναι ο περιβόητος Ron Gilbert, ο άνθρωπος-σύμβολο για τα 3D graphics animated adventures, ο οποίος κάθεται αντικειμενικά στον πιο ψηλό θρόνο μαζί με τη Roberta Williams. Ο Ron Gilbert, ύστερα από 8 χρόνια συνεχούς προσφοράς στη LucasArts και ενώ ακόμη σχεδιαζόταν υπό την επίβλεψή του το περίφημο Dig (το 1994), αποχώρησε από την εταιρία για να φτιάξει μία δική του, τη Humongous Entertainment, η οποία ασχολήθηκε αποκλειστικά με adventure games για παιδιά.

➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤ 27

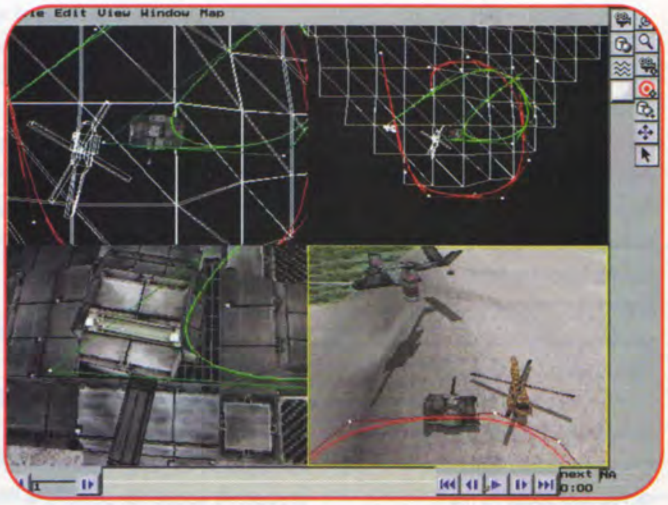
ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Αν και όχι τόσο διαδεδομένο στη χώρα μας, το mini golf είναι ένα σπορ (όχι με την αυστηρή έννοια του όρου) που υπόσχεται – αν μη τι άλλο – διασκέδαση. Στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού, όπου το mini golf είναι μια μαζική ψυχαγωγική υπόθεση, δεν θα μπορούσε παρά να βρει κι αυτό το δρόμο του στις οθόνες των υπολογιστών. Την υλοποίηση ανέλαβε η γνωστή μας Sierra, η οποία αποφάσισε να ασχοληθεί και με άλλα είδη παιχνιδιών εκτός των adventures, και το όνομα του παιχνιδιού 3D Ultra mini golf. Η φαντασία των προγραμματιστών αφέθηκε ελεύθερη κι έτσι δημιουργήθηκαν σκηνικά που δεν υπάρχουν σε κανένα γήπεδο mini golf στον κόσμο. Θα βρεθείτε σε απίστευτα μαγευτικές τρισδιάστατες πίστες, μην ξεχνάτε όμως ότι το μυστικό είναι κι εδώ η ευστοχία.

Το Capitalism ήταν το παιχνίδι εκείνο που σας επέτρεπε να βγάλετε τον καπιταλιστή που κρύβετε μέσα σας, διοικώντας τεράστιες επιχειρήσεις. Φαίνεται πως η απόκτηση δισεκατομμυρίων ήταν το κρυφό όνειρο πολλών, διότι η Interactive Magic αποφάσισε τη συνέχεια του τίτλου μετά την επιτυχία που σημείωσε. Το παιχνίδι παραμένει ίδιο στο βασικό του στήσιμο, με ουσιαστικές διαφορές όμως στα γραφικά, το βάθος παιξίματος και τον ανταγωνισμό που είναι κατά πολύ αγριότερος. Οι νόμοι της αγοράς εφαρμόζονται πιο πιστά, οι οικονομικές αυτοκρατορίες αναπτύσσονται στον πραγματικό κόσμο, προσέξτε όμως γιατί έχουν προστεθεί διάφορα τυχαία κοινωνικά και οικονομικά γεγονότα που μπορεί να ανατρέψουν άρδην την κατάσταση! (Τι; Όχι, σύντροφε, σοσιαλιστική επανάσταση δεν προβλέπεται.)

Το καινούριο δημιούργημα της 3DO ονομάζεται Nitro Racers και έχει να κάνει με αγώνες αυτοκινήτων μέχρι τελικής πτώσεως. Η οπτική γωνία είναι από ψηλά θυμίζοντας αρκετά το Death Rally, τα δε γραφικά και η ταχύτητα είναι μάλλον βελτιωμένα. Περνώντας μέσα από 30 ποικιλόμορφες πίστες, πρέπει να παλέψετε με θεμιτά και αθέμιτα μέσα για να τη "βγάλετε καθαρή" και (γιατί όχι;) να κερδίσετε το πρωτάθλημα. Nitro θα μπει στις μηχανές κατά το φθινόπωρο.

Θα θυμάστε ασφαλώς το Hexen, ένα από τα σκοτεινότερα Doom-clones που κυκλοφόρησαν μέχρι σήμερα. Μετά την έλευση του Quake, που έθεσε νέα standards, ετοιμάζεται και η συνέχεια του Hexen που αναμένεται να είναι άκρως εντυπωσιακή. Θα υπάρχουν τέσσερα είδη χαρακτήρων (μεταξύ των οποίων ακόμη και Σταυροφόρος!) με δικά τους όπλα ο καθένας, η δράση θα υποστηρίζει τη συνεχή μετάβαση μεταξύ των επιπέδων (τέρμα η γραμμική πορεία), ενώ τα γραφικά θα είναι φωτορεαλιστικά και το σκηνικό πιο interactive παρά ποτέ (θα μπορείτε δηλαδή να τα κάνετε όλα γυαλιά καρφιά). Κάτι τέτοια εξαγγέλλουν και μας αναγκάζουν να αναβαθμίζουμε συνεχώς το έρημο το PC...



υποστηρίζουν για τα παιχνίδια τους) και θα καθιερωθεί ως το απόλυτο multiplayer game, αφού θα υποστηρίζει δίκτυο. Αυτός ο ιδιότυπος συνδυασμός δράσης και στρατηγικής θα ολοκληρωθεί κατά τα Χριστούγεννα του '97 (αν και θα ταίριαζε περισσότερο κατά το επόμενο Πάσχα!).

Sid Meier is back!

Ο Sid Meier, πασίγνωστος από τα καταπληκτικά παιχνίδια που έφτιαξε για λογαριασμό της Microprose (Civilization, Railroad Tycoon, Pirates κ.λπ.), ετοιμάζει για τη νέα εταιρία του, Fireaxis, ένα στρατηγικό παιχνίδι ονόματι Gettysburg με θέμα τον Αμερικανικό Εμφύλιο. Αφού το όνομά του και μόνο αποτελεί εγγύηση για την ποιότητά του, το Gettysburg αναμένεται να διαθέτει όλα αυτά τα στοιχεία που έκαναν τα παιχνίδια του Meier τόσο αγαπητά.



Συγκεκριμένα, στο Gettysburg έχουν προσεχθεί τόσο η ιστορική ακρίβεια όσο και η δράση στις μάχες, καθώς και η στρατηγική που πρέπει να ακολουθηθεί για να κερδίσετε τον πόλεμο. Οι συγκρούσεις Βορείων και Νοτίων θα πραγματοποιηθούν κατά τους πρώτους καλοκαιρινούς μήνες.



ADVENTURE UPDATE

25 >>>>>>>>>>>>>>

Πολλοί προσπάθησαν να τον επαναφέρουν στον κόσμο των "ενηλίκων", αλλά αυτός συνέχιζε ακλόνητος τη μοναχική πορεία του. Εδωσε στους μικρότερης ηλικίας φίλους μερικούς εκπληκτικούς τίτλους όπως οι σειρές των: Putt-Putt, Freddi Fish, Pajama Sam, τους οποίους συνιστώ ανεπιφύλακτα στους γονείς που αναζητούν ποιο παιχνίδι να πάρουν στα παιδιά τους και όχι μόνο.

Η είδηση, λοιπόν, που προσωπικά θεωρώ ως το ποιό σημαντικό γεγονός του 1997 όσον αφορά στις εξελίξεις στο χώρο είναι ότι ο Ron Gilbert ξαναγύρισε στον "κόσμο" μας, αυτών των "ενηλίκων" ή των "βετεράνων" τους είδους, ανάλογα με το ποια έκφραση προτιμάτε. Η GT Interactive δημιούργησε μία νέα εταιρία, την Cavedog Entertainment, και κατόρθωσε να προσλάβει ως Creative Director τον Ron Gilbert! Το πρώτο παιχνίδι της εταιρίας θα ονομάζεται TOTAL ANNIHILATION και θα είναι ένα real-time combat strategy game του Chris Tailor, του ανθρώπου που μας έδωσε τα: Hardball 2, 4D Boxing και Triple Play '96. Η εταιρία θα κυκλοφορεί μόνο τρία παιχνίδια το χρόνο και ήδη ετοιμάζεται το δεύτερο που θα είναι ένα first-person multiplayer flight experience game! Και τα δύο θα κυκλοφορήσουν προς το τέλος του '97, ενώ το τρίτο παιχνίδι σχεδιάζεται να κυκλοφορήσει το 1998. Ο Gilbert δήλωσε ότι όλα τα παιχνίδια της Cavedog θα υποστηρίζουν On-Line Network Play μέσω του site της εταιρίας. Οι ενδιαφερόμενοι για περισσότερες πληροφορίες μπορούν να επισκεφθούν το site της Cavedog στη διεύθυνση "http://www.cavedog.com/". Ε... και οι adventure-άδες μην ανησυχείτε καθόλου. Να είστε σίγουροι ότι η εταιρία θα μας δώσει αρκετά και καλά adventures.



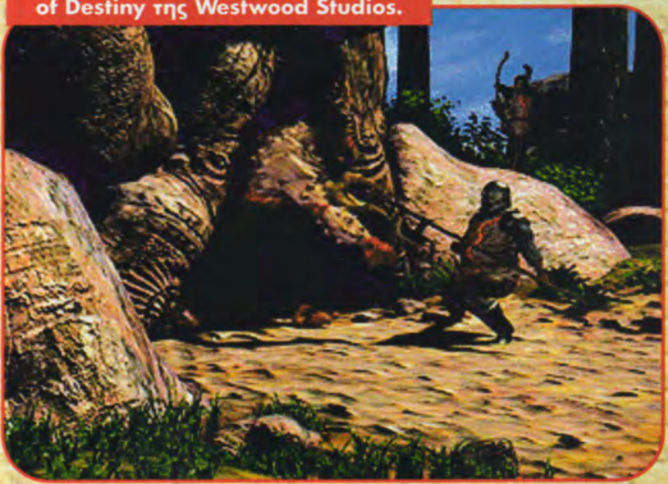


Spacebar της Rocket Science.

Η Bethesda, η εταιρία που μας έδωσε τα περίφημα Elder Scrolls RPGs, ανακοίνωσε τα νέα της σχέδια. Ο πρώτος τίτλος της θα είναι το Battlespire, ένα action/RPG βασισμένο στον κόσμο των Elder Scrolls και θα είναι ένα single dungeon game. Θα διαθέτει μία καινούρια system engine, πολύ πιο γρήγορη από αυτήν του Daggerfall, και φυσικά θα υποστηρίζει multiplayer gaming όπως απαιτούν πλέον τα σημεία των καιρών. Η έκπληξη εδώ είναι ότι το παιχνίδι θα υποστηρίζει αγώνα "ομάδας παικτών" εναντίον του computer ή "ομάδας παικτών" εναντίον "ομάδας παικτών". Ξεχάστε, λοιπόν, το "ένας εναντίον ενός" και ετοιμαστείτε για σύνθετες εμπειρίες. Τέτοια θέλω και εγώ για να "σκάσω μύτη" στο GameNet της CompuLink. Συλλογικές προσπάθειες και όχι να βιώνω τον ατομισμό/εγωισμό του καθενός (και αυτοί τον δικό μου). Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο/ χειμώνα αυτού του χρόνου.

Η εταιρία όμως δεν σταματά εδώ. Ετοιμάζει μία νέα σειρά, τα Elder Scrolls Adventures, που θα είναι action/adventure games. Θα κυκλοφορήσουν τρία και το πρώτο θα λέγεται REDGUARD. Θα είναι ένα third-person view 3D game και θα περιέχει 15.000 frames animations, real-time combat κ.ά. Τέλος, η εταιρία θα κυκλοφορήσει και ένα ακόμη RPG στη σειρά των Elder Scrolls, με τίτλο MORROWIND. Θα είναι λίγο μικρότερο από το Daggerfall, αλλά θα έχει πολύ περισσότερους χαρακτήρες και καλύτερο/πλουσιότερο σεναριακό υλικό. Φυσικά το περιμένουμε με αγωνία.

LANDS OF LORE: Guardians of Destiny της Westwood Studios.



Επειδή όμως ο χώρος "τέλειωσε", σημειώστε ότι αυτόν το μήνα περιμένουμε και στη χώρα μας τα πάρα πολύ καλά THE LAST EXPRESS (adventure) και SHADOW OVER RIVA (RPG). Να δούμε ποια θα πρωτοπαρουσιάσουμε στο επόμενο τεύχος.

Ανδρέας Τσουρινάκης

Streets of Simcity

Το Simcity 2000 όλοι το ξέρετε. Πώς θα σας φαινόταν να μπορούσατε να κυκλοφορείτε στις πόλεις που κατασκευάζετε μέσα από το αυτοκίνητό σας; Προτού βιαστείτε να απαντήσετε, πρέπει να ξέρετε πως αλλιώς φαίνονται τα πράγματα από κοντά. Ετσι, οι φαινομενικά ειδυλλιακές πόλεις του Simcity έχουν υψηλό βαθμό εγκληματικότητας. Αν θέλετε, λοιπόν, να κυκλοφορείτε σε αυτές με ασφάλεια, πρέπει να εξοπλίσετε το όχημά σας με ορισμένα απαραίτητα εξαρτήματα (ρουκέτες, πολυβόλα κ.λπ.), να ξεχάσετε εντελώς τον Κ.Ο.Κ. και να χτυπάτε ανηλεώς όσους σας χτυπάνε. Η πολύ πρωτότυπη αυτή ιδέα της Maxis, κατασκευάστριας του παιχνιδιού, όχι μόνο συνδυάζει τρία είδη παιχνιδιών (strategy, action, racing) αλλά αποδεικνύει συνάμα ότι η φαντασία των κατασκευαστών καλπάζει ξέφρενα. Μην το χάσετε, θα χάσετε!



Ατελείωτες πτήσεις

Τα σκήπτρα του Microsoft Flight Simulator, ως ο καλύτερος εξομοιωτής πολιτικών αεροσκαφών, διεκδικεί επάξια η συνέχεια του Flight Unlimited. Εχουμε ιδιαίτερους λόγους να χαιρόμαστε γι' αυτό, μια και πίσω από το Flight Unlimited 2 βρίσκεται ένας Ελληνας ονόματι Κώστας Χατζόπουλος. Η εξομοίωση διαδραματίζεται στην περιοχή του κόλπου του San Francisco σε μία έκταση 8.500 τετραγωνικών μιλίων που έχουν αποδοθεί με τη μεγαλύτερη δυνατή πιστότητα βάσει δορυφορικών φωτογραφιών. Υπάρχουν πολλά αεροσκάφη στη διάθεσή σας και θα σας συντροφεύουν ακόμη





περισσότερα καθώς ο ουρανός του San Francisco είναι πολυσύχναστος, αφού η περιοχή διαθέτει 48 αεροδρόμια διάφορων μεγεθών. Τα γραφικά του ξεπερνούν οτιδήποτε έχουμε δει έως τώρα, ο ήχος είναι ρεαλιστικός, ενώ η ζωή στην πόλη ακολουθεί τους δικούς της ρυθμούς και μπορείτε να την παρακολουθήσετε από ψηλά ή χαμηλά. Τρέμε, Flight Simulator...

Κυριέψτε τη Γη (πάλι;)

Στα τόσα war strategy games που μέλλεται να κυκλοφορήσουν ήρθε να προστεθεί και το Conquest Earth της EIDOS. Αν και το σενάριο είναι εξαιρετικά συνηθισμένο (οι εξωγήινοι επιτίθενται - οι γήινοι αμύνονται), η πραγματική δύναμη του παιχνιδιού βρίσκεται στα SVGA γραφικά, την κίνηση, την ποικιλία μονάδων και σκηνικών και σε όλα εκείνα που κάνουν τους οπαδούς των εξαγωνικών, πολύπλοκων strategy games του παρελθόντος να κουνάνε το κεφάλι τους με ειρωνεία. Για όλους τους άλλους (ιδιαίτερα για τους διαθέτοντες μεγάλη επεξεργαστική ισχύ), το Conquest Earth είναι ένα παιχνίδι που θα παίξουν μανιωδώς, αφού οι 60 αποστολές (συμπεριλαμβάνονται και νυχτερινές) και οι multiplayer δυνατότητες εγγυώνται τη μακρόχρονη ενασχόληση μαζί του.



COMPUTER SHOW

ΤΟ ΡΑΝΤΕΒΟΥ ΜΕ ΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΤΟ ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΑΘΗΝΩΝ

Τον **Νοέμβριο**, η Compupress ανοίγει τις πύλες στον κόσμο του αύριο. Για πρώτη φορά θα παρουσιαστούν ολοκληρωμένα όλα όσα συνθέτουν τη σύγχρονη εικόνα της **Πληροφορικής** - του επαναστατικού μέσου που αλλάζει ριζικά τον τρόπο με τον οποίο ορίζουμε την **ψυχαγωγία**, την **επικοινωνία**, την **ενημέρωση**.

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 174 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1 (2) **DIABLO** (BLIZZARD)
2 (3) **LARRY 7** (SIERRA)
3 (4) **GABRIEL KNIGHT 2** (SIERRA)
4 (-) **ZORK NEMESIS** (ACTIVISION)
5 (-) **LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES 2** (ELECTRONIC ARTS)

ACTION

1 (-) **DOOM** (iD)
2 (1) **TOMB RAIDER** (CORE DESIGN)
3 (3) **QUAKE** (iD)
4 (2) **DUKE NUKEM 3D** (APOGEE)
5 (4) **DOOM 2** (iD)

STRATEGY

1 (1) **RED ALERT** (WESTWOOD)
2 (2) **WARCRAFT 2** (BLIZZARD)
3 (-) **CIVILIZATION 2** (MICROPROSE)
4 (5) **THEME HOSPITAL** (BULLFROG)
5 (5) **SETTLERS 2** (BLUE BYTE)

SIMULATION

1 (2) **NBA LIVE 97** (ELECTRONIC ARTS)
2 (1) **FIFA 97** (ELECTRONIC ARTS)
3 (3) **FIFA 96** (ELECTRONIC ARTS)
4 (-) **ULTIMATE SOCCER MANAGER 2** (SIERRA)
5 (-) **NEED FOR SPEED 2** (ELECTRONIC ARTS)
(-) **WING COMMANDER 4** (ORIGIN)

TOP TEN

1	(1)	**RED ALERT** (WESTWOOD)	STR
2	(2)	**WARCRAFT 2** (BLIZZARD)	STR
3	(9)	**NBA LIVE 97** (ELECTRONIC ARTS)	SIM
4	(6)	**FIFA 97** (ELECTRONIC ARTS)	SIM
5	(-)	**CIVILIZATION 2** (MICROPROSE)	STR
6	(4)	**DIABLO** (BLIZZARD)	ADV
7	(7)	**LARRY 7** (SIERRA)	ADV
8	(-)	**THEME HOSPITAL** (BULLFROG)	STR
9	(-)	**FIFA 96** (ELECTRONIC ARTS)	SIM
10	(-)	**DOOM** (iD)	ACT

ACT = ACTION, ADV = ADVENTURE/RPG, SIM = SIMULATION, STR = STRATEGY
Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα.

Για δεύτερο συνεχή μήνα το Red Alert καταλαμβάνει την πρώτη θέση στο TOP TEN μας, ενώ στη δεύτερη θέση βρίσκεται και πάλι το... αιώνιο Warcraft 2. Σημαντική η άνοδος του NBA Live 97, το οποίο βρέθηκε... από τα χαμηλά στα ψηλά! Κυριότερο χαρακτηριστικό αυτού του μήνα ήταν ο καταποντισμός του Pandora Directive, που δεν συμπεριλήφθηκε καν στη δεκάδα, ενώ στο πρώτο μας TOP TEN κατείχε την τρίτη θέση.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...

ΤΟΥΣ κ. ΜΙΧΑΛΗ ΠΕΤΡΙΔΗ & ΡΟΔΟΛΦΟ ΟΝΤΟΝΙ ΤΗΣ GRUP MULTIMEDIA SYSTEMS

Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΣΤΙΣ 12/5 ΑΠΟ ΤΟΝ ΙΟΡΔΑΝΗ ΑΣΛΑΝΙΔΗ

PC MASTER: Παρακαλώ, δώστε μας το στίγμα της εταιρίας σας μέσα από τις δραστηριότητές της στην ελληνική αγορά.



Ο κ. Πετρίδης κατά τη διάρκεια της συνέντευξης.

ΜΙΧΑΛΗΣ ΠΕΤΡΙΔΗΣ: Η Grup Multimedia Systems δραστηριοποιείται γύρω από τρεις κύριους άξονες: την ανάπτυξη εφαρμογών στο Internet, την ανάπτυξη multimedia και εμπορικών εφαρμογών και την εισαγωγή και εμπορία CD-ROM τίτλων για PC και Playstation. Επίσης δημιουργούμε 3D animation για τις εσωτερικές ανάγκες των τίτλων που αναπτύσσουμε, καθώς και digital video. Η εταιρία συστάθηκε έπειτα από έρευνα αγοράς στα μέσα του 1996 και αποτελεί θυγατρική της Grup A.E.B.E., η οποία ειδικεύεται στο χώρο των γραφικών τεχνών εδώ και τριάντα χρόνια.

PCM: Ποιο είναι το είδος των υπηρεσιών που παρέχετε στο χώρο του Internet;

ΡΟΔΟΛΦΟΣ ΟΝΤΟΝΙ: Ας ξεκαθαρίσουμε πρώτα ότι δεν είμαστε παροχείς υπηρεσιών Internet. Πιστοί στην παράδοση της Grup ΑΕΒΕ και σε σύμπνοια με αυτήν αναλαμβάνουμε δικτυακές εφαρμογές στον επιχειρηματικό χώρο των εκδόσεων και των γραφικών τεχνών, μέσω ενός αυτοχρηματοδοτούμενου προγράμματος. Για παράδειγμα, προσαρμόζουμε τις ανάγκες των εκδοτών στις νέες δυνατότητες που προσφέρει το Δίκτυο, μεταφέροντας σε αυτό με αυτοματοποιημένο τρόπο την ύλη μιας εφημερίδας. Με μηδαμινό κόστος και χωρίς επιπλέον εργασία, η ύλη περνά απευθείας από το DTP στο Internet δημιουργώντας την on-line έκδοση. Παράλληλα, δουλεύουμε και στον τομέα των τηλε-μενού, ο οποίος αφορά σε ένα αυτοματοποιημένο σύστημα παραγγελιών για delivery φαγητό.





Ο κ. Οντόνι, ένα από τα διευθυντικά στελέχη της Grup Multimedia Systems.

Στη στήλη αυτή θα βρείτε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, καθώς και σύντομες "κουβεντούλες" του PC Master με εσάς τους χρήστες. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

PCM: Πώς βλέπετε τον εν Ελλάδι ανταγωνισμό στις υπηρεσίες Internet; Τι πιστεύετε γενικά για το μέλλον του Δικτύου;

Ρ.Ο.: Τελευταία ο ανταγωνισμός εντείνεται στον τομέα των Internet services και πέρα από τις κλασικές υπηρεσίες των Providers. Γενικότερα, τώρα, διαφαίνεται μία τάση εισόδου του Internet στο σύγχρονο σπίτι, σε μια μορφή που θα καθιστά τη χρήση του προσιτή στον καθένα όπως συμβαίνει, για παράδειγμα, με την τηλεόραση. Σε αυτό το πλαίσιο παρακολουθούμε πολλές εταιρίες να επενδύουν και να εργάζονται πάνω στην κατασκευή των "net boxes" που φιλοδοξείται να μπαίνουν στην τηλεόραση και να προσφέρουν άμεση (plug'n'play) πρόσβαση στο Internet.

PCM: Ποιο είναι το περιεχόμενο των CD-ROM τίτλων τους οποίους εμπορεύεστε;

Μ.Π.: Multimedia τίτλοι και παιχνίδια. Σε συνεργασία με τη νέα ελληνική εταιρία "Επενδυτές Multimedia" προσφέρουμε στην ελληνική αγορά τις πλήρως εξελληνισμένες εκδόσεις των εφαρμογών της Dorling Kindersley, η οποία έχει καθιερωθεί διεθνώς για τις υψηλής ποιότητας multimedia παραγωγές της. Οσον αφορά στα παιχνίδια, συνεργαζό-

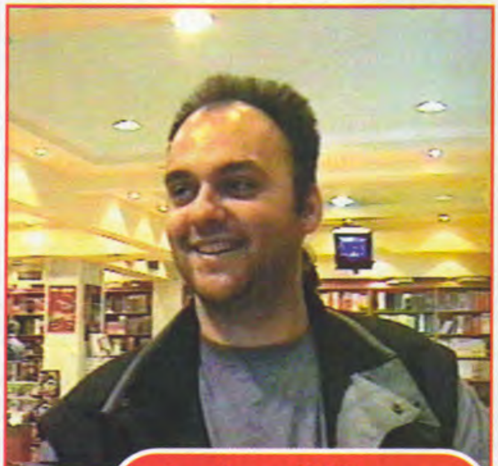
ΤΑ... ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΠΙΑΤΣΑΣ!

Και αυτόν το μήνα μιλήσαμε με δύο φίλους μας, οι οποίοι κατέθεσαν τις απόψεις τους για τα θέματα που τους απασχολούν στο χώρο της Πληροφορικής. Υπενθυμίζουμε ότι στο CD-ROM που συνοδεύει το περιοδικό μας μπορείτε να βρείτε στη στήλη "Ρεπορτάζ" τα αντίστοιχα videos των συνεντεύξεων.



Παναγιώτης Χρηστίδης, 22 ετών

Σπουδάζω τοπογράφος μηχανικός και με τους υπολογιστές ασχολούμαι περί τα 5-6 χρόνια. Εκτός από το Internet, δουλεύω με κάποια εξειδικευμένα πάνω στη δουλειά μου πακέτα. Επιπλέον, και ως καλός φοιτητής, ενδίδω σε όλα τα σχετικά χόμπι (τάβλι κ.λπ.). Πιστεύω πως στο χώρο της Πληροφορικής υπάρχει εκμετάλλευση από τις εταιρίες, που πιέζουν ασφυκτικά τον απλό χρήστη για συνεχείς αναβαθμίσεις σε hardware, οι οποίες δεν του παρέχουν κανένα ουσιαστικό όφελος.



Αντώνης Χάλαρης, 28 ετών

Ξεκίνησα πριν από οκτώ χρόνια με έναν Amstrad CPC 464. Σταδιακά, εκτός από κάποια παιχνίδια, δούλεψα προσωπικά στο χώρο του animation και τελικά το αξιοποίησα και επαγγελματικά. Τώρα δουλεύω με τα 3D Studio Max και Lightwave. Οι υπολογιστές είναι πια πολύ προσιτοί, εφόσον τους προσεγγίσει κανείς με τον κατάλληλο τρόπο, και ανεκτίμητοι στον επαγγελματικό τομέα.

μαστε με τους εξής οίκους του εξωτερικού: 7th Level, Activision, Eidos Interactive, Gremlin, Infogrames, Telstar και Empire, έχουμε δε το δικαίωμα διανομής των προϊόντων της BMG Interactive. Με την Infogrames υπάρχει συμφωνία για εξελληνισμό των παιχνιδιών και των εφαρμογών της, ενώ από την Gremlin προμηθευόμαστε και παιχνίδια για το Sony Playstation.

PCM: Πόσο αναπτυγμένη είναι η αγορά των video games στη χώρα μας;

Μ.Π.: Τα video games αποτελούν μία σαφώς αναπτυσσόμενη αγορά. Στα PCs υπήρξε καθοριστική η εξέλιξη από τη δισκέτα στο CD-ROM, που ανέβασε κατακόρυφα τις απαιτήσεις για τις καινούριες παραγωγές. Θετική είναι επίσης η απομυθοποίηση του υπολογιστή, μέσω της πολυδιάστατης χρήσης του, που καθιερώνεται μεταξύ των άλλων και ως ένας σταθμός ψυχαγωγίας στο σπίτι. Εν τω μεταξύ, στην αγορά των κονσολών, η Sony έδωσε νέα ώθηση στο χώρο που καταλάμβαναν για χρόνια η Sega και η Nintendo.

PCM: Ποια είναι τα σχέδια της εταιρίας σας για το εγγύς μέλλον;

Μ.Π.: Στοχεύουμε στη βραχυπρόθεσμη καθιέρωσή μας στον τομέα της ανάπτυξης και διανομής ελληνικών και ξένων εφαρμογών, καθώς και στη μέγιστη δυνατή υποστήριξη στο Δίκτυο.

PCM: Θα θέλαμε τη γνώμη σας σχετικά με τα ελληνικά έντυπα Πληροφορικής.

Μ.Π.: Υπάρχει μία πολυπληθής παρουσία εντύπων που προσπαθούν πρώτα να επιβιώσουν και ύστερα να λάβουν μεγαλύτερο μερίδιο της αγοράς. Μεταξύ άλλων, πρέπει, κατά τη γνώμη μας, να προβάλλουν την προσπάθεια των ελληνικών multimedia παραγωγών να ανταποκριθούν στους αυξημένες απαιτήσεις του διεθνούς ανταγωνισμού, έτσι ώστε ο αναγνώστης να λάβει μία ολοκληρωμένη εικόνα της αγοράς που αντιπροσωπεύουν. ■

DATAPOINT

Οι οδοί Σολωμού και Μπόταση, παρακείμενες της Στουρνάρη, ανήκουν στους πολύ γνωστούς στους φίλους της Πληροφορικής δρόμους, αφού πολλά και καλά computer shops έχουν ανοίξει εδώ και χρόνια εκεί, εκτείνοντας συνεχώς τα όρια της ελληνικής Silicon Valley. Στη συμβολή των δρόμων αυτών λειτουργεί εδώ και περίπου ενάμιση χρόνο το κατάστημα DATAPOINT, που φιλοδοξεί να αποτελέσει πόλο έλξης για ένα δύσκολο και απαιτητικό αγοραστικό κοινό.

Του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr



Η Datapoint βρίσκεται στη συμβολή των οδών Σολωμού και Μπόταση στα Εξάρχεια.

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ: Datapoint
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: Είδη Πληροφορικής
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Σολωμού και Μπόταση 9
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 3303039

Γενική όψη του εσωτερικού.



Η εξωτερική όψη του καταστήματος.



"Το μεγαλύτερο μέρος των αγοραστών ξέρουν τι θέλουν. Είναι, λοιπόν, πρωταρχικό για ένα κατάστημα Πληροφορικής να μπορεί να εξυπηρετήσει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τους πελάτες του και να τους παράσχει τη μέγιστη υποστήριξη". Με αυτά τα λόγια μπήκε κατευθείαν στην ουσία της συζήτησης ο κ. Μπάμπης Τάταρης, διευθυντής πωλήσεων της DATAPOINT, κατά τη συνάντηση που είχαμε τόσο μαζί του όσο και με τον κ. Θεμιστοκλή Τασμαλίδη, ιδιοκτήτη του καταστήματος.

Αν και η ιστορία του DATAPOINT δεν είναι ιδιαίτερα μακρά, οι άνθρωποι που το στελεχώνουν μετρούν πολλά χρόνια στο χώρο της Πληροφορικής. Οι εσωτερικοί χώροι του είναι μάλλον λιτοί αλλά ιδιαίτερα λειτουργικοί, καθώς δεν είναι υπερφορτωμένοι με hardware και κουτιά πάσης φύσεως. Κυριαρχούν τα αναλώσιμα, τα περιφερειακά και τα games, ενώ το προς πώληση υλικό συμπληρώνει και ένα stand με έντυπα του χώρου της Πληροφορικής, όπου μπορείτε να βρείτε παλιές και νέες κυκλοφορίες.

Από ένα κατάστημα όπως το DATAPOINT δεν θα μπορούσε, βέβαια, να λείπει και το ψυχαγωγικό software, καθώς μεγάλο μέρος των πελατών του ανήκει στις νεαρές ηλικίες. Η νέα γενιά παρακολουθεί τις εξελίξεις της τεχνολογίας από κοντά και έχει αποκτήσει ιδιαίτερη σχέση με τους υπολογιστές. Αυτό δεν εμποδίζει σε καμία περίπτωση να ανήκουν στο πελατολόγιο της εταιρίας φορείς του Δημοσίου αλλά και ιδιωτικές επιχειρήσεις.



Ο κ. Τάταρης (διευθυντής πωλήσεων) σε πρώτο πλάνο και στο βάθος ο κ. Τασμαλίδης (ιδιοκτήτης).

Η είσοδος του καταστήματος.



Στον ημιώροφο λειτουργεί το service του καταστήματος και εκεί γίνεται και η συναρμολόγηση των υπολογιστών που εμπορεύεται η DATAPOINT. Η πολιτική του καταστήματος, όσον αφορά στη σύνθεση των μηχανημάτων, προσανατολίζεται στα επώνυμα εξαρτήματα και περιφερειακά, αφού οι πελάτες, σύμφωνα με τον κ. Τάταρη, "ζητούν στην πλειοψηφία τους επώνυμα προϊόντα, καθώς αναζητούν τη μέγιστη αξιοπιστία". Τακτική του καταστήματος είναι, επίσης, το να προτιμάται σε κάθε περίπτωση η σύνθεση ενός αξιόπιστου και ικανού μηχανήματος παρά η χρησιμοποίηση αμφιβόλου προέλευσης και αξίας εξαρτημάτων, προκειμένου να μειωθεί όσο το δυνατόν περισσότερο η τιμή. Ο ανταγωνισμός, σύμφωνα με τον κ. Τάταρη, δεν γίνεται σε επίπεδο τόσο τιμών, αφού αυτές είναι δεδομένες για ολόκληρη την αγορά, όσο αξιοπιστίας και υποστήριξης. Μόνο σε ορισμένες περιπτώσεις, υποστηρίζεται, είναι δυνατό να υπάρξουν χαμηλότερες τιμές και αυτό συμβαίνει μόνο όταν προηγηθούν ιδιαίτερες συμφωνίες με τους εισαγωγείς και αντιπροσώπους. Εκτός, όμως, του ότι κάτι τέτοιο συνιστά αθέμιτο ανταγωνισμό, είναι και κακή πολιτική για τα καταστήματα, καθώς ακόμα και σε περιόδους ύφεσης πρέπει να διατηρούν τις πωλήσεις σε επίπεδο τέτοιο που κάθε άλλο παρά εύκολο είναι να διατηρηθεί.

Ενδιαφέρον παρουσιάζουν και οι προβλέψεις των υπευθύνων για την αγορά και τη ζήτηση των προϊόντων. Με δεδομένη την αλματώδη πορεία ανάπτυξης του Internet, η ζήτηση επικεντρώνεται συνεχώς σε προϊόντα που έχουν να κάνουν με αυτό, με δεύτερο σημαντικό πόλο ανάπτυξης τα multimedia. Κατά τον κ. Τάταρη, οι σημαντικότερες εξελίξεις κατά το δεύτερο εξάμηνο του 1997 θα σημειωθούν σε αυτούς τους δύο τομείς. Βασικός σκοπός της DATAPOINT είναι να καλλιεργήσει στο μέγιστο φιλικές σχέσεις με τους πελάτες της. "Το computer shop δεν είναι super market" μας είπε ο κ. Τασμαλίδης. "Ο πελάτης, στην περίπτωση που παρουσιαστεί το οτιδήποτε, θα απευθυνθεί στο κατάστημα που πρέπει να τον γνωρίζει προσωπικά και να είναι έτοιμο να τον υποστηρίξει με κάθε τρόπο, χωρίς να τον υποβάλει σε ταλαιπωρία και περιττά έξοδα."

Από ένα κατάστημα όπως το DATAPOINT δεν θα μπορούσε, βέβαια, να λείπει και το ψυχαγωγικό software (κάθε είδους games), καθώς μεγάλο μέρος των πελατών του ανήκει στις νεαρές ηλικίες. Η νέα γενιά παρακολουθεί τις εξελίξεις της τεχνολογίας από κοντά και έχει αποκτήσει ιδιαίτερη σχέση με τους υπολογιστές. Αυτό δεν εμποδίζει σε καμία περίπτωση να ανήκουν στο πελατολόγιο της εταιρίας φορείς του Δημοσίου αλλά και ιδιωτικές επιχειρήσεις.

Η DATAPOINT προσπαθεί συνεχώς να είναι αυτό που δηλώνει το όνομά της: ένα σημείο στο χώρο της Πληροφορικής, όπου κάποιος μπορεί να βρει, εκτός από την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, σωστή υποστήριξη και φιλική εξυπηρέτηση. ■

Για πρώτη φορά σε CD-ROM όλη η ιστορία του ελληνικού μπάσκετ...

Μία συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS A.E. και COMPUPRESS A.E..




✔ *1.100 φωτογραφίες, 3D animations, ηχητικά εφέ, videos*

στιγμιότυπα

άνω των 30 λεπτών

✔ *Ολοι οι αγώνες των ελληνικών ομάδων στα*

ευρωπαϊκά κύπελλα

✔ *Οι αγώνες και το αναλυτικό ιστορικό της*

εθνικής ομάδας

ΑΝΑΠΤΥΞΗ: EXODUS A.E., Φιλολάου 40, 116 33 Αθήνα, Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506

Σύντομα
Κοντά Σας





...και οι σημαντικότερες στιγμές του.

✓ Οι αγώνες του πρωταθλήματος
Α1 κατηγορίας
από το 1986 μέχρι σήμερα

✓ Παρουσίαση του Κυπέλλου Ελλάδας με αναλυτική αναφορά σε όλους τους
τελικούς
του θεσμού

✓ Βιογραφικά σημειώματα και αναλυτικά στατιστικά στοιχεία για περισσότερους από
200 παίκτες



COMPUPRESS A.E.
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801761
ΛΙΑΝΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 17, 106 82, Αθήνα, Τηλ.: 3801487

ΠΑΤΜΟΣ & ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ

Ταξίδι στο ιερό νησί της Αποκάλυψης

Του Γιώργου Αναστασάκη
ganasta@compulink.gr

Σύμφωνα με την παράδοση, το 95 μ.Χ. ο Θεός έδωσε το όραμα της Αποκάλυψης στον Ιωάννη τον Θεολόγο, ο οποίος βρισκόταν εξόριστος στο νησί της Πάτμου.

Ο Ιωάννης, ο αγαπημένος μαθητής του Χριστού, συνέγραψε το ιερό κείμενο που, βέβαια, δεν αποτελεί μία απλή προφητεία αλλά ένα αναμφισβήτητα σπάνιο σύγγραμμα φιλολογικής και φιλοσοφικής αξίας.

Τη δύσκολη και επίπονη προσπάθεια ηλεκτρονικής καταγραφής ενός τέτοιου μνημειώδους έργου, η οποία απαιτεί αυστηρά από τους παραγωγούς σοβαρότητα και προσοχή, ανέλαβαν τα ΙΕΚ Ομηρος. Κρίνοντας από την πλευρά μας το τελικό αποτέλεσμα, καταλήγουμε στη διαπίστωση ότι τα κατάφεραν πολύ καλά.

Στην εισαγωγική οθόνη του προγράμματος αναπαρίσταται η Αποκάλυψη και εν συνεχεία παρουσιάζονται οι ενότητες: Πάτμος - Το Ιερό Νησί, Η Αποκάλυψη του Ιωάννη και 1900 χρόνια.

Στην πρώτη ενότητα μας παρέχεται η δυνατότητα άντλησης πλήθους στοιχείων για την ιστορία της Πάτμου, από τους αρχαίους χρόνους μέχρι και το 1948, οπότε η νήσος ενώθηκε με την υπόλοιπη Ελλάδα. Παρουσιάζονται πληροφορίες για τα μοναστήρια και τα κειμήλια που φυλάσσονται στο νησί και γίνεται video-παρουσίαση των σημαντικότερων μοναστηριών και φωτορεπορτάζ των αμύθητης αξίας κειμηλίων. Δεν λείπουν, εξάλλου, τα γεωγραφικού και κοινωνικού περιεχομένου στοιχεία και η παρουσίαση των αξιοθέατων της νήσου.

Η επιλογή με την ονομασία "Η Αποκάλυψη του Ιωάννη" αποτελεί τον κορμό της εφαρμογής, καθώς περιλαμβάνει το ιερό κείμενο, τη ζωή και το έργο του Ιωάννη του Θεολόγου και μία εντυπωσιακή περιήγηση στο ομώνυμο σπήλαιο.



Φωτογραφική και σχεδιαγραμματική απεικόνιση της Ιεράς Μονής του Ιωάννη του Θεολόγου.

Το ιερό κείμενο της Αποκάλυψης παρουσιάζεται στην οθόνη του υπολογιστή μας ως ένα βιβλίο χωρισμένο σε επτά πράξεις, τον πρόλογο και τον επίλογο που, συνολικά, περιλαμβάνουν τα είκοσι δύο κεφάλαια του ιερού κειμένου.

Στη διάθεση του χρήστη βρίσκεται επιπλέον ένα κατατοπιστικό video στην αρχή κάθε ενότητας. Σε πολλά σημεία του κειμένου εμφανίζονται πάπυροι με διάφορους συμβολισμούς και ερμηνείες, κάτι που αποτελεί μία έξυπνη ιδέα των κατασκευαστών του έργου.

Ισως το πιο εντυπωσιακό κομμάτι της εφαρμογής είναι αυτό της περιήγησης στο σπήλαιο της Αποκάλυψης, όπου οι συναρπαστικές σκηνές video σε συνδυασμό με τη ζωντανή αφήγηση αυξάνουν στο έπακρο το ενδιαφέρον του χρήστη.

Στην ενότητα "1900 χρόνια" μας δίνεται η ευκαιρία να εξετάσουμε τις ποικίλες επιρροές της Αποκάλυψης από το έτος ολοκλήρωσής της μέχρι τις μέρες μας και συγκεκριμένα αυτές που αφορούν στην ορθοδοξία, τη δύση και τις τέχνες. Και εδώ εφαρμόζεται η λογική των video-σκηνών με παράλληλη αφήγηση.

Το εξαγόμενο συμπέρασμα από την επαφή μας με τον τίτλο είναι ότι πρόκειται για μία ύψιστου ενδιαφέροντος εφαρμογή, η οποία δεν πρέπει να λείψει από κανένα ελληνικό



Η εντυπωσιακή και ατμοσφαιρική εισαγωγική οθόνη της εφαρμογής.

σπίτι, αφού αποτελεί ένα "ηλεκτρονικό θησαυροφυλάκιο" γνώσεων παρουσιαζόμενων με έναν μοναδικό και ενδιαφέροντα τρόπο.

Από την πλευρά μας, δεν έχουμε παρά να συγχαρούμε τους παραγωγούς για τη σοβαρότητα που επέδειξαν κατά την προσέγγιση και παρουσίαση του τίτλου, προϊόν της οποίας είναι η προσφορά μίας διαυγούς εικόνας ενός τόσο σημαντικού γεγονότος.

Τέλος, αξίζει αναφοράς το γεγονός της κυκλοφορίας του τίτλου στην αγγλική και τη γερμανική γλώσσα.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Ι.Ε.Κ. ΟΜΗΡΟΣ
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, 8MB RAM, Windows 3.1 ή 95, CD-ROM 2πλής, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster, κάρτα οθόνης SVGA



Εν ώρα δράσης με αντίπαλο τα αφηνιασμένα κύματα και το χρονόμετρο.

INTERACTIVE SAILING

Παλέψτε με τα κύματα

Του Γιώργου Αναστασάκη
ganasta@compulink.gr

Όσοι αγαπάτε τα θαλάσσια σπορ είμαστε σίγουροι ότι θα μείνετε απολύτως ικανοποιημένοι από τον τίτλο που σας παρουσιάζουμε. Αγαπητοί μας φίλοι, λύστε τους κάβους, πιάστε γερά το τιμόνι του ιστιοπλοϊκού σκάφους σας και ετοιμαστείτε για μια όμορφη περιπέτεια στα γαλάζια κύματα. Είναι ευκαιρία να κάνετε μία γερή "πρακτική" εξάσκηση στο σπορ της ιστιοπλοΐας, προκειμένου να καταπλήξετε τα πλήθη του αγαπημένου σας σπορ σκίζοντας τα καλοκαιρινά κύματα.

Η διαδικασία της εγκατάστασης του προγράμματος διαρκεί από ελάχιστα δευτερόλεπτα, στην περίπτωση που διαθέτετε ισχυρό μηχάνημα (Pentium 75 και άνω), έως λίγα λεπτά (2 το πολύ 3), εάν κατέχετε "αδύναμα" σε υπολογιστική ισχύ μηχανήματα.

Μαζί με το κυρίως πρόγραμμα εγκαθίσταται προαιρετικά και το Video for Windows για όσους δεν το έχουν αποθηκευμένο στον σκληρό δίσκο τους. Απαιτούνται περί τα 7 MB ελεύθερα στο σκληρό για τα αρχεία του installation.

Αφού τελειώσει η εγκατάσταση της εφαρμογής, στο Desktop των Windows δημιουργείται ένα icon-group με την ονομασία Interactive Sailing που περιέχει ένα και μοναδικό εικονίδιο. Με αυτό έχουμε τη δυνατότητα να ξεκινήσουμε την εφαρμογή και, παράλληλα, το εικονικό ταξίδι μας πάνω στα κύματα.

Τα videos της εφαρμογής είναι πολύ καλά, παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον με εντυπωσιακά στιγμιότυπα από διεθνείς αγώνες και όχι μόνο. Έχουμε τη δυνατότητα, μέσω του video, να διδαχτούμε ιστιοπλοϊκές τεχνικές ανάπτυξης σε έναν αγώνα, τις οποίες μπορούμε αργότερα να εφαρμόσουμε στα δικά μας ιστιοπλοϊκά γκραν-πρι. Παρακολουθήσαμε από την πλευρά μας με ιδιαίτερο ενδιαφέρον αυτά τα video-μαθήματα και οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι στους αγώνες στους οποίους λάβαμε μέρος στη συνέχεια κάναμε μια αξιοπρόσεκτη παρουσία, καταφέραμε δηλαδή τουλάχιστον να μη χαθούμε στα βάθη του πελάγους, ξεφεύγοντας εντελώς από την πορεία μας. Βέβαια, δεν έχουμε μόνο τα videos στη διάθεσή μας, προκειμένου να μάθουμε να κινούμε σωστά το ιστιοπλοϊκό σκάφος μας. Υπάρχει στη διάθεσή μας και η επιλογή Practice, η οποία μας κατατοπίζει πλήρως όσον αφορά στο ποιες τεχνικές μπορούμε να εφαρμόσουμε κατά τη διάρκεια ενός ιστιοπλοϊκού αγώνα, προκειμένου να κατακτήσουμε την πρώτη θέση της κούρσας. Αποψή μας είναι ότι θα πρέπει να μοχθήσετε αρκετά μέχρι να είστε ο τελικός νι-



Ένα από τα πολλά και εντυπωσιακά videos της εφαρμογής.

κτητής, είναι όμως γεγονός ότι η εφαρμογή δεν πρόκειται να σας κουράσει, αφού είναι αρκετά ατμοσφαιρική και μετέχετε στους αγώνες αυτούς με όλες τις αισθήσεις σας.

Ο ήχος είναι αρκετά ρεαλιστικός, ακούγονται συνεχώς οι φωνές του πληρώματος που σας ζητάει συμβουλές για την πορεία σας και την κατάσταση του σκάφους, ακούγεται ο ήχος των κυμάτων που σκάνε επάνω στο σκάφος σας, καθώς και ο ήχος του ανέμου που φουσκώνει τα πανιά.

Σε ό,τι αφορά την ποιότητα των γραφικών, δεν θα μπορούσαμε να πούμε πως είναι ό,τι καλύτερο. Δίνουν, ωστόσο, μία αρκετά καλή οπτική της κούρσας και δεν αλλοιώνουν την όλη ατμόσφαιρα της εφαρμογής.

Εχουμε πολλές δυνατότητες παρακολούθησης του σκάφους μας κατά τη διάρκεια του αγώνα ή της πρακτικής εξάσκησης και σίγουρα αυτό το γεγονός αποτελεί ένα αρκετά δυνατό σημείο της εφαρμογής.

Οταν ξεκινάμε έναν αγώνα ή μια κούρσα πρακτικής, στην οθόνη μας εμφανίζονται τρία παράθυρα, όπου στα δεξιά βρίσκεται ο χάρτης, κάτω αριστερά το Control Panel με όλα τα εξαρτήματα που έχει το σκάφος το οποίο έχουμε επιλέξει και ακριβώς από πάνω το Cockpit View από όπου παρακολουθούμε την πορεία του σκάφους μας.

Οι επιλογές που έχουμε στη διάθεσή μας κατά τη διάρκεια του ιστιοπλοϊκού αγώνα είναι πολλές. Αρκεί και μόνο να σας αναφέρουμε ότι μπορείτε να επιλέξετε ακόμα και την ταχύτητα και τη διεύθυνση του ανέμου.

Σίγουρα, η εφαρμογή θα εντυπωσιάσει όλους όσοι ασχοληθούν μαζί της και θα τους κάνει να μην ξεκολλάνε από την οθόνη του υπολογιστή τους - όπως, άλλωστε, έγινε και με εμάς. Επίδοξοι καπετάνιοι, οι θαλάσσιοι δρόμοι ανοίγονται μπροστά σας! Φορέστε το καπέλο σας, λύστε τους κάβους και ξεκινήστε τη θαλασσινή περιπέτειά σας!

ΕΤΑΙΡΙΑ: Europress
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486SX/25, 4MB RAM, Windows 3.1 ή 95, CD-ROM 2x, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster, οθόνη SVGA
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 49Α, τηλ.: 3809821
ΤΙΜΗ: 6.500 δρχ.

Η ΠΑΝΑΓΙΑ ΤΩΝ ΠΑΡΙΣΙΩΝ

Ενας Κουασιμόδος σε multimedia έκδοση

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Από τη στιγμή της συγγραφής της μέχρι σήμερα, η γνωστή δραματική ιστορία του Βίκτωρος Ουγκό έχει συγκινήσει μικρούς και μεγάλους. Σε αυτούς τους πρώτους, τους μικρούς, απευθύνεται η προσπάθεια των Εκδόσεων της Γενναδείου Σχολής.

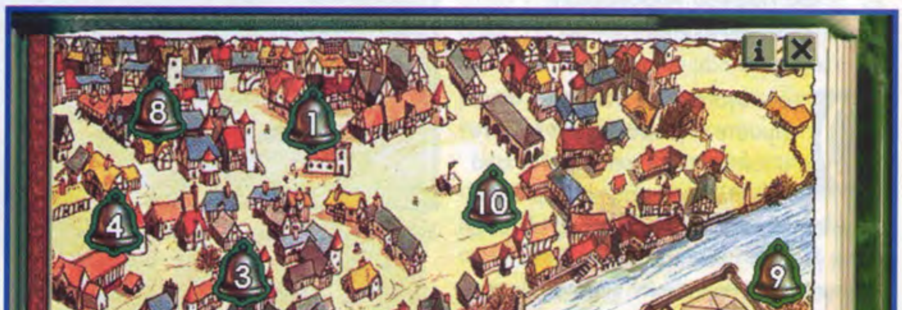
Πρόκειται για έναν εκπαιδευτικό τίτλο σκοπός του οποίου είναι η παρουσίαση του κλασικού αριστουργήματος με ταυτόχρονη αξιοποίηση των δυνατοτήτων που παρέχει το CD-ROM.

Σίγουρα, η Γεννάδειος δεν θα μπορούσε να επιλέξει καλύτερη εποχή για τη διάθεση στην αγορά του παρθενικού τίτλου της. Βλέπετε, μόλις στις αρχές του χειμώνα προβλήθηκε στις αίθουσες η επιτυχημένη (εξωραϊσμένη) διασκευή του μυθιστορήματος από την Disney γνωρίζοντας μεγάλη επιτυχία, αφού κατόρθωσε να αιχμαλωτίσει τα παιδικά, και όχι μόνο, μάτια.

Η Γεννάδειος έχει διαλέξει μία διαφορετική προσέγγιση: δεν παρουσιάζει μία γλυκερή μελοδραματική διασκευή της αρχικής ιστορίας, αλλά παραμένει πιστή σε αυτήν.

Η ιστορία παρουσιάζεται με τη μορφή hypertext κειμένων, συνοδευόμενων από σχεδιασμένες στο χέρι καρτουνίστικες εικόνες. Παράλληλα, γίνεται ανάγνωση του κειμένου, η οποία ακούγεται από τα ηχεία. Στην ανάγνωση, μάλιστα, εκτός του αφηγητή συμμετέχουν και άλλα πρόσωπα, προσδίδοντας έτσι έναν θεατρικό τόνο στην παρουσίαση. Το παιδί, βλέποντας και ακούγοντας το κείμενο, παρακολουθεί την επεξήγηση των hypertext links του κειμένου -δυνατότητα που παρέχεται για την επεξήγηση δύσκολων ή ενδιαφερουσών λέξεων- και εξερευνά την εικόνα. Η εξερεύνηση, μάλιστα, αποτελεί το πλέον ψυχαγωγικό κομμάτι του τίτλου.

Συγκεκριμένα, υπάρχουν στην εικόνα σημεία που, αν επιλεγούν με το ποντίκι, εμφανίζουν χαριτωμένα animations ή εκκινούν κάποιο από τα "κρυμμένα" παιχνίδια του τίτλου. Είναι πράγματι μεγάλο το πλήθος και η ποικιλία τους. Θα λέγαμε δε πως, εν γένει, αν και απλά είναι καλής ποιότητας, με τη μόνη διαφορά ότι ορισμένα ενδεχο-



Η κεντρική οθόνη, από την οποία επιλέγονται τα κεφάλαια της ιστορίας.

ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™



CD CORNER®

ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 8 Τηλ.: 3825024, Τηλ./Fax: 3840482

ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., Τσιμισκή 3, Τηλ.: (031) 551184

ΔΙΑΘΕΣΗ Ν. ΕΛΛΑΔΟΣ: LASTE Ε.Π.Ε., Τηλ.: 9831272, 9831535

PLOTLINE A.E.



Ενα από τα παιχνίδια. Εκδιώξτε τους στρατιώτες με πέτρες και φλόγες, προτού ανέβουν στο καμπαναριό - εδώ τα κατάφεραν!

μένως καταλήγουν να γίνονται βαρετά ύστερα από λίγο καιρό. Βέβαια, δεν έχουμε τη δυνατότητα να γνωρίζουμε πόσο βαρετά ή συναρπαστικά μπορεί να τα βρουν τα παιδιά που, άλλωστε, είναι το "target group" της "Παναγίας των Παρισίων".

Ιδιαίτερη έμφαση θα πρέπει να δοθεί στη λέξη "κρυμμένα" που αναφέρεται στα παιχνίδια της εφαρμογής - πρόκειται, ίσως, για το σημαντικότερο χαρακτηριστικό του τίτλου.

Οι Εκδόσεις της Γενναδείου Σχολής είχαν ως στόχο να δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα ικανό να διδάξει και να διασκεδάσει ένα παιδί για πολύ καιρό. Ετσι, το προϊόν της προσπάθειάς τους είναι ένας τίτλος που ενθαρρύνει το παιδί να ασχοληθεί μαζί του, με την προοπτική της ανακάλυψης συνεχών καινούριων στοιχείων και παιχνιδιών στις εικόνες που συνοδεύουν την αφήγηση. Πρόκειται, δηλαδή, για μία προσπάθεια με φιλοδοξίες που ξεπερνούν τον επίκαιρο -λόγω της ταινίας του Disney- χαρακτήρα του τίτλου. Οσοι έχετε δει τη σειρά παραμυθιών "Living Classics" της EuroPress (διασκευασμένο και εξελληνισμένο μέρος της οποίας είναι και ο παρών τίτλος) θα καταλάβετε περίπου τη φιλοσοφία της "Παναγίας των Παρισίων".

Οπως γίνεται κατανοητό, το κυριότερο και καλύτερο χαρακτηριστικό του τίτλου είναι ο πλούτος του. Επίσης, θα πρέπει να επιδοκιμάσουμε την προσπάθεια πιστής απόδοσης του μυθιστορήματος καθώς και την πολύ καλή ποιότητα του ήχου, ο οποίος είναι ηχογραφημένος σε Dolby Surround.

Στα αρνητικά του τίτλου συγκαταλέγονται μικρά περιστασιακά bugs καθώς και η φτωχή συσκευασία, ενώ ορισμένες λεπτομέρειες στα γραφικά θα μπορούσαν να έχουν τύχει περισσότερης προσοχής.

Σε γενικές γραμμές, μπορούμε να πούμε ότι η "Παναγία των Παρισίων" θα προσφέρει για αρκετό χρονικό διάστημα καινούριες εμπειρίες στους νεαρούς φίλους της. Γι' αυτόν το λόγο, άλλωστε, καθίσταται αξιοπρόσεκτη επιλογή στο χώρο του εκπαιδευτικού software.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Win 3.xx/95 8MB RAM, SVGA κάρτα γραφικών 512K, 8MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000
ΤΙΜΗ: 12.000 δρχ.

POCAHONTAS

Για τους μικρούς μας φίλους

Του Γιώργου Αναστασάκη
ganasta@compulink.gr

Πριν από περίπου ενάμιση χρόνο έκανε την εμφάνισή της στους κινηματογράφους η ιστορία μίας νεαρής ινδιάνας, η οποία είχε καταφέρει κάτι πολύ σημαντικό για τα δεδομένα της εποχής της: να γεφυρώσει το χάσμα μεταξύ των ινδιάνων της αμερικανικής ηπείρου και των Αγγλων κατακτητών. Με μοναδικά όπλα την αγάπη και την καλοσύνη της πέτυχε τη συνύπαρξη δύο εντελώς διαφορετικών κόσμων παρά τη διαφορά της κουλτούρας και του τρόπου ζωής τους.

Είναι αλήθεια ότι η εν λόγω παραγωγή της Disney σημείωσε εξαιρετική επιτυχία στις ανά τον κόσμο κινηματογραφικές αίθουσες -φυσικά, και στη χώρα μας- δημιουργώντας νέα ρεκόρ προσέλευσης θεατών.

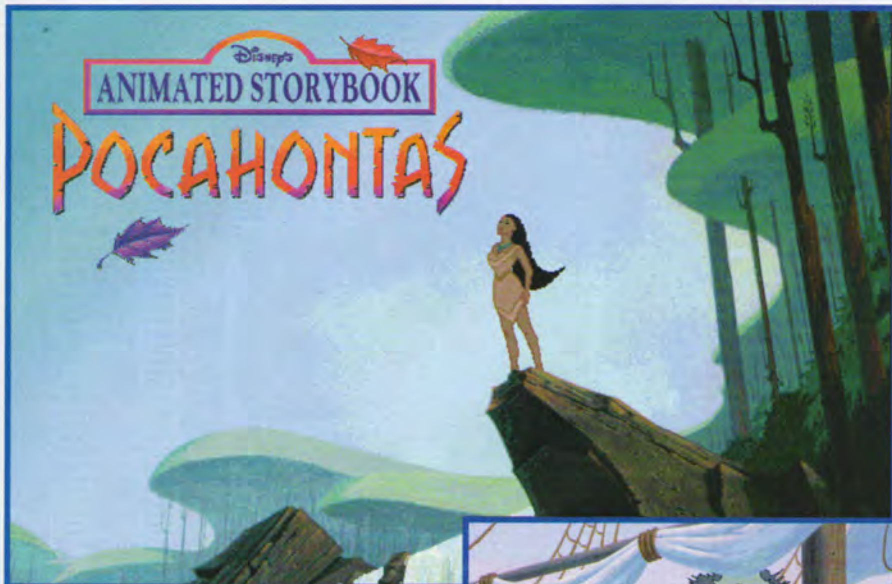
Την όμορφη αυτή και συγκινητική ιστορία που προκάλεσε το ενδιαφέρον όχι μόνο των μικρών αλλά και μεγαλύτερων ηλικιών έχουμε πλέον τη δυνατότητα να παρακολουθήσουμε, στις οθόνες του υπολογιστή μας μέσω του τίτλου που σας παρουσιάζουμε και τον οποίο έχει κατασκευάσει η θυγατρική της Disney, Disney Interactive.

Το όνομα και μόνο της κατασκευάστριας εταιρίας προϊδεάζει για ένα καλό και ποιοτικό αποτέλεσμα, λαμβανομένου υπόψη και του επιτυχούς ιστορικού του τίτλου έστω και σε κινηματογραφικό επίπεδο.

Με τη συνδρομή της multimedia τεχνολογίας των υπολογιστών, η περιπέτεια της νεαρής ινδιάνας συνεχίζεται όχι πλέον στην πανοραμική οθόνη του κινηματογράφου αλλά στην οθόνη του PC, δίνοντας την ευκαιρία στο χρήστη να μεταμορφωθεί από παθητικός θεατής σε συμπρωταγωνιστή της ιστορίας.

Η ιστορία της γλυκιάς Pocahontas ξεκινά την εποχή της ανακάλυψης της αμερικανικής ηπείρου, τότε που οι πρώτοι άποικοι είχαν αρχίσει να εγκαθίστανται στην παρθένα γη προκαλώντας αρκετά και σοβαρά προβλήματα στους γηγενείς κατοίκους, τους ινδιάνους.

Ο τρόπος παρουσίασης της ιστορίας είναι



Η εισαγωγική οθόνη του προγράμματος.

μοναδικός, καθώς η εφαρμογή παρέχει ένα υπέροχο interface που εισάγει άμεσα το χρήστη στο πνεύμα και τους ρυθμούς της εποχής. Ετσι, έχετε τη δυνατότητα να παρακολουθήσετε όλα τα στιγμιότυπα της ιστορίας συνοδευόμενα από όμορφα γραφικά, animations, ατμοσφαιρική μουσική και πολύ καλές αφηγήσεις. Με λίγα λόγια, το πρόγραμμα εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες της multimedia τεχνολογίας, κάτι που δεν συμβαίνει πάντα με παρόμοιου είδους εφαρμογές. Με ένα απλό κλικ του mouse σε κάθε σημείο των εικόνων αντλούμε πλήθος πληροφοριών για την ιστορία και τους πρωταγωνιστές της. Κάτι πολύ σημαντικό, επίσης, είναι η ανά πάσα στιγμή επεξήγηση όρων που προξενούν απορία και διστακτικότητα καθώς και η δυνατότητα εκτέλεσης ολόκληρου του έργου χωρίς διακοπή.

Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα μετάβασης σε οποιαδήποτε σελίδα της ιστορίας, με οδηγό κατά τη διάρκεια της ξενάγησης ένα γέρικο δέντρο που, όποτε ζητηθεί η βοήθειά του, λαμβάνει ανθρώπινη μορφή και βοηθά στην αντιμετώπιση κάθε δύσκολης στιγμής. Εξάλλου, γνωρίζοντας -σε πρώτο στάδιο- την ιστορία των ινδιάνων της περιοχής και τους ήρωες του έργου (αυτό το στάδιο ίσως να μη θεωρείται απαραίτητο για όσους έχουν παρακολουθήσει την ταινία), είναι πλέον σε θέση να παίξει τα τέσσερα παιχνίδια που περιέχονται στο έργο. Το πρώτο παιχνίδι, ονόματι Hoops and Arrows, δεν είναι τίποτε άλλο από μία multimedia εξάσκηση μας στην τοξοβολία. Στο δεύτερο, με τίτλο Spearing Berries, ο χρήστης υποδύεται τον Flit, τον μικρό δρυοκολάπτη, αποστολή του οποίου είναι να πάρει από το στόμα του τεμπέλικου ρακούν Meeko τις φράουλες, βοηθώντας έτσι την πρωταγωνίστρια της ιστορίας να τις καλλιεργήσει προς χάρη των χωριανών της. Στο τρίτο παιχνίδι, με την ονομασία Where's Meeko, ο χρήστης μεταμορφώνεται σε σκύλο με το όνομα Percy και στόχο την ανακάλυψη της κρυψώνας του Meeko. Το παιχνίδι τον μεταφέρει πάνω στο καράβι των Αγγλων, όπου και αρχίζει το ψάξιμο ενός γνήσιου λαγωνικού. Χρειάζεται, όμως, προσοχή και όχι υπεραισιοδοξία, γιατί εκεί που υπάρχει πιθανότητα να βρίσκεται ο Meeco μπορεί να είναι κρυμμένος κάποιος άλλος. Στο τέταρτο παιχνίδι, το Find the Animal, παρέχεται η δυνατότητα άμεσης επαφής με την άγρια φύση της εποχής. Σκοπός του παίκτη εδώ είναι, ακούγοντας τις φωνές ή τις κραυγές των ζώων, να τα τοποθετήσει σωστά στις φωλιές τους. Το συγκεκριμένο παιχνίδι πιστεύουμε ότι βοηθά σε σημαντικό βαθμό τα παιδιά να μάθουν να ξεχωρίζουν τους ήχους των ζώων με πολύ παραστατικό και έξυπνο τρόπο.



Ο Percy τη στιγμή που ανακαλύπτει τον Meeko.

Σε όλα τα παιχνίδια ο χρήστης έχει τη δυνατότητα επιλογής διαφορετικών επιπέδων δυσκολίας καθώς και εκείνου της αρεσκείας του, ενώ δεν λείπει η αντίστοιχη ηχητική βοήθεια σε καθένα από αυτά.

Συμπερασματικά, ο τίτλος Pocahontas αποτελεί κάτι το εντελώς διαφορετικό συγκρινόμενος με την κινηματογραφική ταινία και είναι βέβαιο ότι θα συναρπάσει τους μικρούς φίλους μας - και όχι μόνο, βέβαια.

Ως δυνατά σημεία της εφαρμογής θα θεωρήσουμε το φιλικό interface, τα υπέροχα γραφικά και τον επιτυχή εμπλουτισμό τους με όμορφα animations, την ωραία και ατμοσφαιρική μουσική επένδυση καθώς και την πληρότητα των αφηγήσεων. Ωστόσο, το τμήμα των αφηγήσεως ίσως να μην αποδειχθεί ιδιαίτερα χρήσιμο για τους Ελληνες χρήστες, αφού η γλώσσα της εφαρμογής είναι η αγγλική. Αξιοσημείωτο είναι το πολύ καλό "user's manual", στο οποίο δίνονται σαφείς και αναλυτικές επεξηγήσεις όλων των όρων του προγράμματος, με μοναδικό ίσως μειονέκτημα το ασπρόμαυρο των εσωτερικών σελίδων Η εφαρμογή τρέχει τόσο σε PC όσο και σε Macintosh.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Disney Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/SX 25MHz, 2xCD-ROM, 8MB RAM, 10MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, 8-bit κάρτα ήχου, VGA 640x480x256 χρώματα
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 49Α, τηλ.: 3809821
ΤΙΜΗ: 12.500 δρχ.



Μετά
απ' αυτή τη σελίδα
κλείστε το περιοδικό
και πηγαίνετε αμέσως
στο multirama.
CD-ROM
ELECTRONIC GAMES
INTERNET
HARDWARE
multirama
McCANN-ERICKSON
Το εξειδικευμένο
μας προσωπικό
είναι πάντα
στη διάθεσή σας
για οποιαδήποτε
ενημέρωση
από το χώρο
των computers
και των multimedia.
Γι' αυτό, είτε ξέρεις
είτε όχι....
κάνε μια βόλτα στο
multirama
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
MULTIMEDIA PARK
ΑΘΗΝΑ
Βουλιαγμένης 534,
Άλιμος
Τηλ.: (01) 9966660
Στουρνάρη 33
& Τζωρτζ,
Μουσείο
Τηλ.: (01) 3829106
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109
Τηλ.: (031) 256858

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΑΝΤΙΛΟΓΟΣ

Οπως πιθανότατα θα περιμένατε, αυτόν το μήνα η στήλη φιλοξενεί την απάντηση του Mr Spock στο γράμμα που δημοσιεύθηκε στο προηγούμενο τεύχος...

Θα ήταν άδικο να μη δημοσιεύσουμε την "αντίθεση" του Mr Spock στη "θέση" του Βασίλη, η επιστολή του οποίου μονοπώλησε τη στήλη στο προηγούμενο τεύχος. Θα πρέπει εδώ, όμως, να σημειώσω ότι δεν πρόκειται να δώσω συνέχεια στην "αντιπαράθεση" αυτή, θυσιάζοντας το χώρο και ενός τρίτου τεύχους. Ελπίζω οι δύο φίλοι να με καταλάβουν. Η επιστολή του Mr Spock -ως συνήθως- δεν δημοσιεύεται αυτούσια για τους γνωστούς λόγους.

"Dear Master,

Οπως ασφαλώς θα περίμενες, το γράμμα μου αυτό έρχεται - κυρίως - ως απάντηση στον κύριο Ραπανάκη Βασίλη, τον οποίο, δυστυχώς, δεν μπορώ να αποκαλώ 'φίλο'. Η επιστολή, είτε το ήθελε είτε όχι, ήταν πολύ εριστική σε ορισμένα σημεία, είτε αυτό έγινε σκόπιμα είτε όχι.

Συνεχίζω, παραθέτοντας τις απόψεις μου και σχολιάζοντας την εν λόγω επιστολή. Καταρχήν, θα ήθελα να παρατηρήσω πως, αντίθετα από ό,τι πιστεύει ο φίλος, τρία χρόνια ενασχόλησης με το αντικείμενο μπορούν μόνο να προσφέρουν επιφανειακή γνώση του και σε καμία περίπτωση εμπειρία τόση, ώστε να είναι σε θέση να κρίνει και να συγκρίνει (φυσικά, ο καθένας, ως ελεύθερος άνθρωπος, μπορεί να κάνει ό,τι του αρέσει, ακόμη κι αν αυτό δεν είναι σωστό). Στην προκειμένη περίπτωση, οι έννοιες ευχρηστία, σταθερότητα, λειτουργικότητα, αφορούν, για τον φίλο, γραφικά περιβάλλοντα, buttons, pull-down και pop-up menus, ποντίκια και συναφή. Ακόμη και τα λειτουργικά που έχει χρησιμοποιήσει δεν συνιστούν αξιόλογη βάση σύγκρισης, αφού είναι συγγενικά. Ακόμη, δεν νομίζω πως σε σύστημα DOS/Windows 3.1 ο φίλος θα χρησιμοποιούσε καν το DOS. Αν κάποιος δεν έχει δει ποτέ του X-Windows, UNIX, ίσως System 7, Irix και ειδικά NEXTSTEP, κατά την ταπεινή μου γνώμη, το υπέρτατο λειτουργικό σύστημα, δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να σχολιάζει τα Windows σε οποιαδήποτε μορφή τους. Ακόμη χειρότερα όταν δεν έχει περάσει από κάποιον home computer, οπότε και θα έβλεπε 'λειτουργία' σε μορφή BASIC (Spectrum, Amstrad, Commodore), Workbench (AMIGA) ή GEM (Atari ST). Τότε, ίσως να μην έλεγε αυτά που λέει σήμερα.

Ενα ακόμη λάθος του φίλου είναι πως τα W95 δεν διαθέτουν τη γοητεία της αναζήτησης και του πειραματισμού. Νομίζω, δε, πως τα W95 κάνουν μόνο για αυτό: αναζήτηση και πειραματισμό και σε καμία περίπτωση για σοβαρή δουλειά. Επίσης, κάτι που μου αρέσει στα W95 είναι η πολύ καλή μορφή του file manager (explorer, νομίζω, το νέο όνομα), η οποία θυμίζει Atari ST. Το πρόβλημα των W95, όμως, είναι ο 'μη μου άπτου' χαρακτήρας τους, το οποίο σημαίνει πως είναι πολύ εύκολο να καταστραφεί το σύστημα. Απόδειξη αυτού είναι πως οι περισσότεροι χρήστες έχουν εγκαταστήσει τα W95 πάνω από δύο φορές (το λιγότερο). Αρα, δεν μιλάμε για σταθερότητα σε καμία περίπτωση.

Κάποτε, όταν οι υπολογιστές απευθύνονταν σε έναν μικρό αριθμό χρηστών, τα πράγματα ήταν πολύ καλύτερα, κατ' εμέ. Οι χρήστες χωρίζονταν, τότε, σε δύο κατηγορίες: τους επαγγελματίες, οι οποίοι χρησιμοποιούσαν τους υπολογιστές για αυστηρά επαγγελματικούς σκοπούς, και τους 'μυημένους', όπως τους αποκαλεί ο φίλος. Τότε, λοιπόν, ο επαγγελματίας ήταν άσχετος από πλευράς PC και το παραδεχόταν. Σήμερα, όλοι, οι οποίοι χρησιμοποιούν PCs για να παίζουν ή να γράφουν -ίσως- κάποιο γράμμα στο Word, είναι εξίσου άσχετοι με το PC, αλλά το παίζουν σχετικοί, επειδή έμαθαν και κάνουν κάνα δυο clicks με το ποντίκι. Ακόμη χειρότερα, όπως έχω πει (γράψει) πλείστες φορές, σήμερα, ο Power User δεν είναι ο 'μυημένος', ο γνώστης και αυτός που θα κάνει τον υπολογιστή να 'χορέψει χασαποσέρβικο' (λόγια δικά σου, master), αλλά ο λεφτάς, με τους Double Pentium Pro (πλέον), τα 256 MB RAM, τους αχανείς σκληρούς, τα modems των 200.000 Kbps και τα 20x speed CD-ROMs (ή DVD-ROMs).

Και αυτό γιατί κανείς δεν ενδιαφέρεται πλέον για αυτόν που θα πιάσει την Assembly και τη C++ και θα φτιάξει πρόγραμμα, αλλά για αυτόν που με το Word θα γράψει ένα φανταχτερό γράμμα, θα το τυπώσει στον Color Laser εκτυπωτή του και θα μπει στο Internet για να 'σερφάρει' εντυπωσιάζοντας τους πάντες.

Σήμερα, λοιπόν, όλοι ζητούν PCs για να κάνουν τη δουλειά τους χωρίς να πολυσκέφτονται. Ζητούν, δηλαδή, έναν υπηρέτη και όχι ένα εργαλείο. Δεν τους ενδιαφέρει το πώς λειτουργεί ένα PC, αρκεί να κάνει τη δουλειά που θέλουν να κάνει. Ουδείς ενδιαφέρεται για την τεχνολογία και αυτό φαίνεται και από το γεγονός πως στα περιοδικά ειδικού Τύπου τα άρθρα για την τεχνολογία που χρησιμοποιούν οι υπολογιστές έχουν εκλείψει. Χαίρομαι που ο φίλος ανέφερε το παράδειγμα του video, γιατί κι εγώ έχω ένα video 12-14 ετών (JVC HR-DISOE), το οποίο προγραμματίζει το ίδιο καλά σήμερα και έχει πιο εύκολο προγραμματισμό από πολλά μεταγενέστερα, ακόμη και τωρινά, videoS. Και όταν λέω 'πιο εύκολο', δεν σημαίνει πως, χάριν της ευκολίας, χάνει σε ισχύ. Αρα, το παράδειγμα αντιστρέφεται, για να δείξει πως η ηλικία δεν παίζει κανένα ρόλο στην ευχρηστία και την ισχύ του software. Οσο για το ερώτημα 'γιατί οι υπολογιστές θα πρέπει να είναι δυσκολότεροι από video, τηλεόραση ή κουζίνα', η απάντηση είναι απλούστατη: γιατί ο υπολογιστής ΔΕΝ είναι

video, τηλεόραση ή κουζίνα. Δεν έχει δημιουργηθεί για να εξυπηρετεί μία ή δύο ανάγκες. Είναι ένα εργαλείο το οποίο εξυπηρετεί πάμπολλες ανάγκες. Η συνεχής εξέλιξη τείνει να το μετατρέψει σε μια μηχανή Turing, ένα μηχάνημα που θα μπορεί να εκτελέσει σχεδόν οποιαδήποτε λειτουργία. Με το να έχουμε την απαίτηση ένας υπολογιστής να είναι τόσο απλός όσο μια κουζίνα, τηλεόραση ή ένα video, αυτομάτως καταργούμε την πολυχρησιμότητά του και τον αναγκάζουμε να γίνει μια μονοδιάστατη μηχανή.

Σχολιάζοντας την πρόταση του φίλου, πληροφορώ κάθε ενδιαφερόμενο πως στο σύστημά μου δεν υπάρχουν τα W95, παρά μόνο το DOS 6.2 και τα Windows 3.11. Μόλις υπάρξει λόγος σοβαρός (προγραμματικός), να είσαι σίγουρος, αγαπητέ master, πως θα εγκαταστήσω αμέσως το Linux, το οποίο υπάρχει στη βιβλιοθήκη μου (ή μάλλον CD-ROM-θήκη). Επίσης, σίγουρα θα χρησιμοποιούσα DOS επεξεργαστή κειμένου και όχι το Word 6 (το οποίο ΔΕΝ έχω αγοράσει), αν μπορούσα να χρησιμοποιήσω True Type ή Type 1 Fonts.

Οσον αφορά τις απαιτήσεις των προγραμμάτων, δεν θεωρώ δικαιολογία το ότι υπάρχουν και άλλα προγράμματα με παράλογες απαιτήσεις (κατ' ανάλογο τρόπο, θα μπορούσα κι εγώ να ληστέψω μια τράπεζα, αφού δεν θα είμαι ούτε ο μόνος ούτε ο πρώτος).

Θεωρώ τις απαιτήσεις ΟΛΩΝ ανεξαιρέτως των προγραμμάτων παράλογες, είτε αυτά είναι παιχνίδια είτε multimedia ή μη εφαρμογές. Για άλλη μία φορά θα πω πως τα προγράμματα είναι φορτωμένα με άχρηστες δυνατότητες, οι οποίες δεν χρησιμοποιούνται σχεδόν ποτέ από κανέναν, παρ' όλα αυτά φτάνουν τα προγράμματα στα 40 MB και εκτοξεύουν τις απαιτήσεις για μνήμη στα ύψη.

Σχολιάζοντας τώρα τις απόψεις του φίλου για τα εμπορικά πακέτα, θα παρατηρήσω τη φανερή έλλειψη εμπειρίας από πλευράς του. Προσωπικά, έχω διαφημίσει προϊόντα σε επαγγελματίες αρκετές φορές επιπλέον, δεν νομίζω πως 'έτυχε' σε εμένα και εσύ, master, μπορείς να επιβεβαιώσεις τα λεγόμενά μου. Διευκρινίζω, δε, πως δεν μιλάω για επιχειρηματίες, οι οποίοι αναθέτουν τη μηχανοργάνωση της επιχείρησής τους σε ειδικές εταιρίες, αλλά για επαγγελματίες ή μεμονωμένους επιχειρηματίες, οι οποίοι χρειάζονται ένα-δύο προγράμματα για να κάνουν τη δουλειά τους (π.χ. Word-Excel ή Access-Excel). Οσο για το αν 'θα πάρει ο επαγγελματίας σβάρνα όλους τους γνωστούς του', απαντώ πως δεν χρειάζεται. Συνήθως, ένας αρκεί - εξάλλου, δεν υπάρχουν πλέον πολλά προϊόντα, ώστε να χρειαστεί να διαλέξει κάποιος ανάμεσα σε πολλά. Εξάλλου, ο διαχωρισμός σε δύο κατηγορίες χρηστών είναι εφικτός και σκόπιμος (και δυνατός). Είναι δυνατόν να πωλείται το πρόγραμμα σε 'συμβολική τιμή' όταν ο αγοραστής είναι μαθητής ή φοιτητής ή υπάλληλος και στην κανονική τιμή όταν είναι επαγγελματίας, ίσως με την προσθήκη υποστήριξης του προϊόντος στον επαγγελματία, κάτι άχρηστο στον χομπίστα, ο οποίος με τη βοήθεια των manuals δεν θα έχει πρόβλημα (εδώ οι περισσότεροι δεν έχουμε πρόβλημα χωρίς manuals). Εξάλλου, και τώρα όλοι παίρνουν όποιο πακέτο βρουν μπροστά τους (όχι αγοράζουν) - κι εγώ μαζί. Για του λόγου το αληθές, παραθέτω διάλογο μεταξύ εμού και φίλου μου:

Εγώ:... Α, βρήκα και το [Harvard Graphics], μου το έδωσε ο Παναγιώτης. Το θες;

Νίκος: Ναι, ρε, φέρ' το. Πόσο πιάνει;

Εγώ: Περίπου 20 MB. Το θες;

Νίκος: Ναι!

Εγώ: Καλά, θα σου το φέρω σε κάνα δυο ώρες.

Νίκος: Δεν μου λες, και τι κάνει;

Εγώ:..... !??????

Από τον παραπάνω διάλογο, ο οποίος έχει λάβει χώρα άπειρες φορές, φαίνεται πως, ούτως ή άλλως, οι χρήστες παίρνουν ό,τι βρουν μπροστά τους (κι εγώ μαζί), συχνά χωρίς να ξέρουν σε τι θα τους χρησιμεύσει.

Αντίστοιχα, λοιπόν, κι εγώ νομίζω πως το γράμμα του φίλου υποφέρει εξίσου από δογματισμούς, επιφανειακή σκέψη, όπως επιφανειακή είναι και η χρήση που κάνει στο PC, ενδιαφερόμενος μόνο για την επιφάνεια και όχι για το βάθος του υπολογιστή, αποσκοπώντας μόνο στο να κάνει δύο-τρία πράγματα, όπως το να παίξει κάποιο game ή να γράψει γράμμα στο PC Master με το Word, και όχι στο να μάθει πραγματικά πώς λειτουργεί το PC. Επίσης, παρατηρώ πως στο γράμμα του φίλου διαφαίνεται καθαρά ο φόβος προς το άγνωστο, προς την πιθανότητα οι υπολογιστές να γίνουν αυτό που ήταν και όχι υπηρέτες, παθητικές μηχανές τύπου τηλεόρασης που τείνουν να γίνουν. Τελικά, όντως προσπαθώ να καλύψω τις ανάγκες μου φυσικά, αφού αυτές με ενδιαφέρουν και όχι οι ανάγκες της πλειοψηφίας! Δεν με ενδιαφέρει καθόλου το γεγονός ότι αποτελώ μειοψηφία και πρέπει ο φίλος να σκεφθεί πως πολλές φορές η μειοψηφία ίσως είναι η πλέον αρμόδια να δώσει απαντήσεις σε διλήμματα (όπως συμβαίνει και στο χώρο του αυτοκινήτου: απαντήσεις δίνονται από τη μειοψηφία των μηχανικών και όχι από την τεράστια πλειοψηφία των οδηγών). Τέλος, θα ήθελα να παρατηρήσω πως, αντίθετα με τα γραφόμενα του κ. Ραπανάκη, το όλο ύφος του γράμματός του δείχνει μια εχθρότητα η οποία, σε συνδυασμό με τα περιεχόμενα, αποτελεί μία επίθεση στα όσα έχω υποστηρίξει από το χώρο που μου έχεις προσφέρει όσες φορές έχω επικοινωνήσει με τη στήλη.

Επίθεση που, όπως είπα και πριν, νομίζω πως οφείλεται στο φόβο που δημιουργούν τα όσα υποστηρίζω, τα οποία απευθύνονται σε γνώστες και μόνο. Τελειώνω με μια συμβουλή προς το φίλο, παρμένη από κάτι που είχε πει ο συνονόματος Mr Spock, στο Star Trek II: 'Πρέπει να μάθεις να κυβερνάς τα πάθη σου, αυτά θα είναι η καταστροφή σου'."

Με απεριόριστη
εκτίμηση κι αγάπη,
Mr Spock

■

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΠΑΡΤΕ ΜΕΡΟΣ ΣΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

Αντιμετωπίστε την πρόκληση και δοκιμάστε την τύχη και τις γνώσεις σας στο νέο μεγάλο διαγωνισμό που διοργανώνει το PC MASTER για εσάς!

Μιά Πόλη — Ενα Μυστικό — Η Αποστολή

The City of the Lost Children







Απαντήστε σωστά στις ερωτήσεις που υπάρχουν στο δελτίο συμμετοχής και είναι βέβαιο ότι...

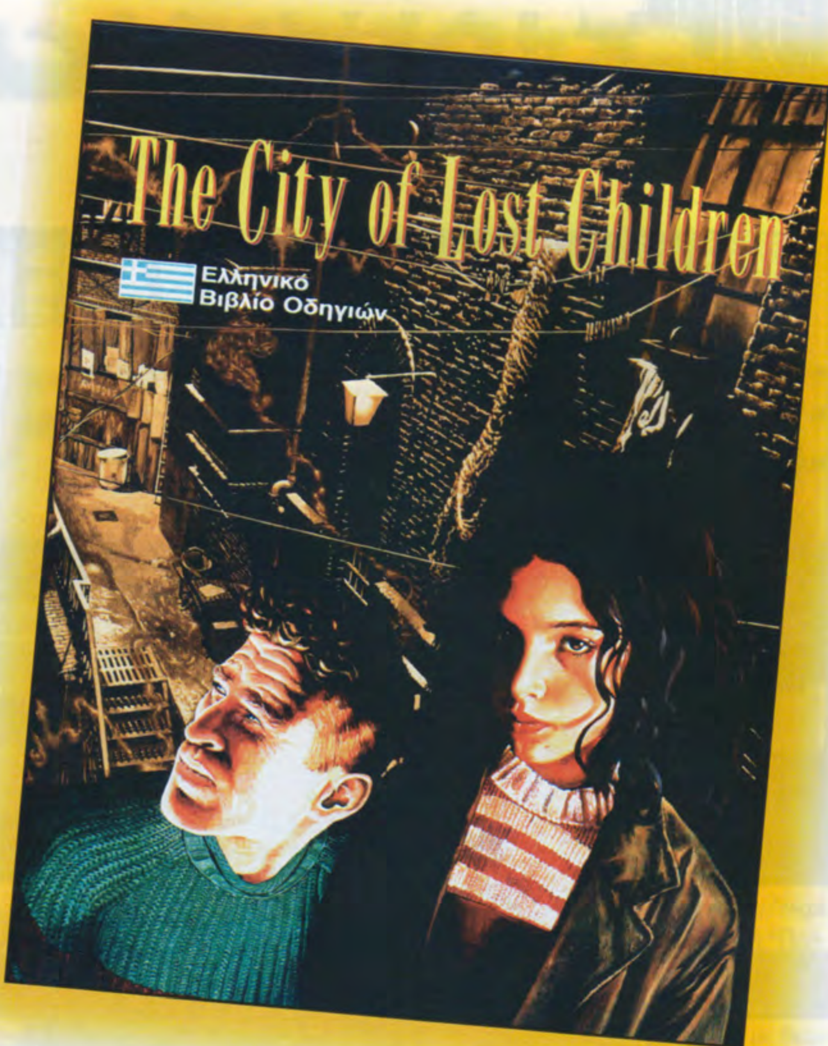
Η Τελική Νίκη Θα Είναι Δική Σας!

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός θα διαρκέσει 1 μήνα (τεύχος Ιουνίου). Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση, η οποία θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER την 25η Ιουνίου. Οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών, κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν 10 νικητές. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και 20 Ιουνίου (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζόμενων.
Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιουλίου - Αυγούστου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού μέχρι και την 19η Σεπτεμβρίου. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο θα παραλάβει ο αντίστοιχος από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του συναρπαστικού interactive adventure game THE CITY OF THE LOST CHILDREN



ΜΗΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΕΙΤΕ! ΑΠΑΝΤΗΣΤΕ ΤΩΡΑ!

ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA ΑΕ
Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6773293, fax: 6233904

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER"

1. **Ποιον χαρακτήρα υποδύεστε στο City of the Lost Children;**
2. **Ποιο ιδιαίτερο σωματικό χαρακτηριστικό κάνει την Pieuvre να ξεχωρίζει;**
3. **Σε ποια διεύθυνση (URL) βρίσκεται το Web site της εταιρίας CD-Media;**

1. ....

2. ....

3. ....

ΕΠΩΝΥΜΟ: .... ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: .... ΤΗΛ.: ....

ΤΟ ΜΕΓΑΛΕΙΟ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ



Οι απόψεις του συντάκτη της στήλης PC EXPERIENCE για τη χρήση ή όχι ελληνικής ορολογίας στον περιοδικό Τύπο έκαναν αρκετούς αναγνώστες να θέλουν να εκφράσουν και τη δική τους άποψη πάνω στο θέμα.

Υστερα από ένα e-mail που έλαβα από το φίλο αναγνώστη Νίκο Γρυσπολάκη, αποφάσισα να αλλάξω το κύριο θέμα της στήλης που συνήθως είναι και η πηγή έμπνευσης για τον γενικό τίτλο της. Ετσι, λοιπόν, τα shareware βρέθηκαν δεύτερα, γιατί το θέμα που θίγει ο φίλος αναγνώστης είναι σημαντικό.

του David S. Meftah
davidm@compulink.gr

Στο τεύχος Νοεμβρίου '96 είχα γράψει ένα άρθρο με τίτλο "Browser ή Φυλλομετρητής". Στο εν λόγω άρθρο, λοιπόν, παίρνοντας αφορμή από κάποιο περιοδικό Πληροφορικής που χρησιμοποιεί κατά κόρο εξελληνισμένους όρους, υποστήριζα πως, εφόσον η τεχνολογία των υπολογιστών και γενικότερα της Πληροφορικής είναι "παιδιά" μη Ελλήνων, σωστό θα ήταν να τηρείται η ορολογία που οι δημιουργοί τους χρησιμοποιούν, όπως αντίστοιχα συμβαίνει με την ορολογία της ιατρικής όπου χρησιμοποιούνται ελληνικοί όροι, μια και Ελληνες ήταν οι θεμελιωτές της ιατρικής επιστήμης. Με αφορμή αυτό το άρθρο αλλά και των απόψεών μου πάνω στο θέμα, ο αναγνώστης Νίκος Γρυσπολάκης μου έστειλε το ακόλουθο e-mail, το οποίο θεώρησα πολύ ενδιαφέρον αλλά και αρκετά κατατοπιστικό, γι' αυτό και το δημοσιεύω. Το γράμμα ήρθε σε "δόσεις", γιατί -από ό,τι μου γράφει ο Νίκος- υπήρχαν αρκετά προβλήματα επικοινωνίας (χρησιμοποιεί UNIX). Μεταφράζω από Greeklish:

Από : Νίκο Γρυσπολάκη
Προς : davidm@compulink.gr
Θέμα : Γενικώς... από Χανιά
- Περί γλώσσας
Ημ/νια : Πέμπτη, 8 Μαΐου 1997, 9:08 π.μ.

Χαίρετε αγαπητέ κύριε David,

Είναι η πρώτη φορά που γράφω και από εδώ και πέρα θα βλέπεις αρκετά e-mails στο "γραμματοκιβώτιό" σου. Η στήλη "PC Experience" μαζί με τη στήλη "Μεταξύ μας" είναι πράγματι οι δύο καλύτερες του περιοδικού.

Πρώτα να αυτοσυστηθώ για να ξέρεις με ποιον έχεις να κάνεις. Είμαι ο Νίκος Γρυσπολάκης από τα Χανιά της Κρήτης, σπουδαστής του ΤΕΙ ηλεκτρονικής και υποψήφιος της πρώτης δέσμης. Είμαι 18 ετών και βρίσκομαι στο χώρο της Πληροφορικής περίπου 7 1/2 χρόνια. Το "PC Master" το αγοράζω ανελλιπώς από το τεύχος Νο 6, ενώ στο χώρο του Internet "ταξιδεύω" εδώ και 4 χρόνια. Αυτά τα ολίγα...

Εχω να κάνω μία παρατήρηση για κάποιο άρθρο σου στο "PC Master" πριν από λίγους μήνες. Είχες γράψει για την ελληνική ορολογία που χρησιμοποιείται από μερικούς και, όπως υποστήριζες, έκανε πολλούς να μπερδεύονται. Επίσης, έλεγες πως από τη στιγμή που όλος αυτός ο κόσμος των υπολογιστών μάς έρχεται από την Αμερική, πρέπει να χρησιμοποιούμε την αγγλική ορολογία.

Περιληπτικά, λοιπόν, θα σου πω πως η άποψή σου ότι, εφόσον η τεχνολογία δημιουργείται στην Αμερική, πρέπει να χρησιμοποιούμε αγγλικούς όρους και πως επειδή τους προηγούμενους αιώνες οι Ελληνες ήταν αυτοί που προωθούσαν τις επιστήμες και γι' αυτό οι λοιποί λαοί υιοθετούσαν την ελληνική ορολογία, είναι άτοπη.

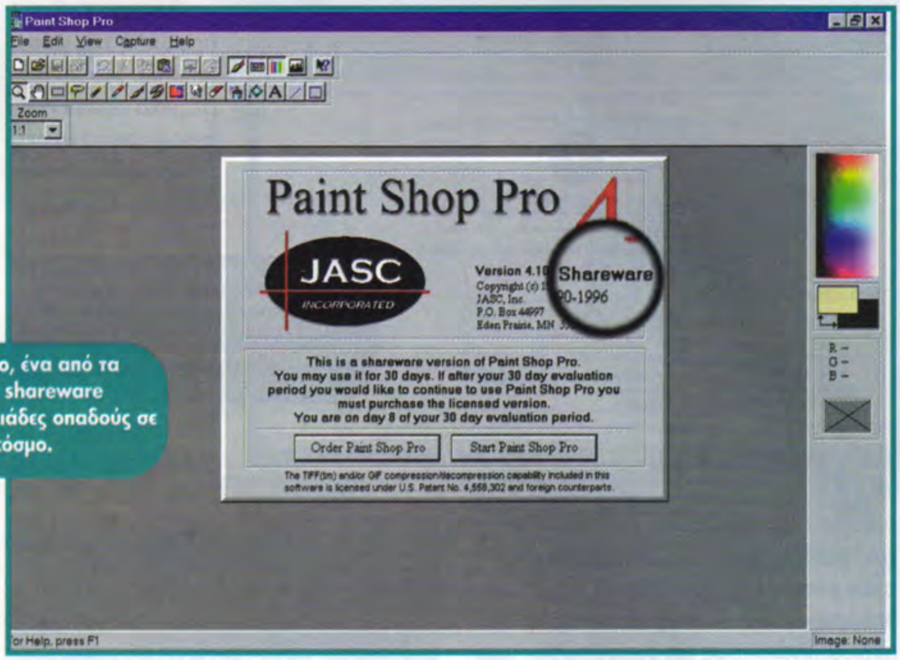
Πρώτα απ' όλα, να σου δώσω μερικές πληροφορίες σχετικά με την ελληνική γλώσσα. Στα ευρεία και γενικής χρήσεως λεξικά όλου του κόσμου, η συμμετοχή της ελληνικής γλώσσας κυμαίνεται από 15 έως 22%. Οσο καλύτερο είναι το λεξικό τόσο μεγαλύτερη και η συμμετοχή της ελληνικής γλώσ-

σας σε αυτό. Επιπλέον, όσο και αν σου φανεί απίστευτο και εξωπραγματικό, η ελληνική γλώσσα έχει 70.000.000 λέξεις. Δηλαδή, όσες έχουν όλες οι ευρωπαϊκές, αμερικανικές και αφρικανικές γλώσσες μαζί.

Οσον αφορά δε στην επιστημονική ορολογία, η συμμετοχή της ελληνικής γλώσσας είναι ακόμα πιο εντυπωσιακή. Στην ιατρική, για παράδειγμα, ορολογία, με βάση το μεγαλύτερο ιατρικό λεξικό (Dorland), η ελληνική "συμμετοχή" είναι 53,75%. Μάλιστα, η ελληνικότητα των λέξεων βασίζεται στην ετυμολογία που δίνουν τα ίδια τα λεξικά. Αυτό είναι παραπλανητικό, διότι πολλά λεξικά σταματούν στην ετυμολογία της λέξης στη λατινική ρίζα και δεν προχωρούν παραπέρα (τη στιγμή που το 22% των λατινικών λέξεων έχουν ελληνική ρίζα). Αν, δηλαδή, προχωρήσουμε περαιτέρω, το σύνολο της επιστημονικής ορολογίας με ελληνικές λέξεις είναι περίπου 30% για όλες τις επιστήμες.

Η αγγλική μόνο γλώσσα έχει 58.000 ελληνικές λέξεις. Καταλαβαίνω πως σε κούρασα, αλλά νομίζω πως ήταν απαραίτητα αυτά τα στοιχεία για να συνειδητοποιήσεις το "μέγεθος" της ελληνικής γλώσσας. Οι ξένοι δανείζονται ακόμη και τώρα ελληνικές λέξεις για να αποδώσουν διάφορους νέους τεχνολογικούς και επιστημονικούς όρους. Δεν καταλαβαίνω, λοιπόν, ποιος ο λόγος της μη χρησιμοποίησης των ελληνικών όρων στους υπολογιστές, εφόσον υπάρχουν και είναι πολύ κατανοητοί για τους αδαείς. Για παράδειγμα, ακόμη και σε έναν γνώστη της αγγλικής αλλά παντελώς αδαή σε σχέση με τους υπολογιστές, αν πεις λέξεις όπως operating system, processor, motherboard και word processor δεν θα καταλάβει τι εννοείς. Ενώ στη θέση τους θα μπορούσαν κάλλιστα να χρησιμοποιούνται λέξεις όπως λειτουργικό σύστημα, επεξεργαστής, μητρική πλακέτα συστήματος, επεξεργαστής κειμένου, οι οποίες δίνουν ακριβή περιγραφή των αντικειμένων.

Η διάδοση της αγγλικής γλώσσας είναι πολύ μεγάλη στις μέρες μας και αυτό οφείλεται κυρίως στα ΜΜΕ και τον περιοδικό Τύπο. Νομίζω πως η ευθύνη σας ως "διαμορφωτές" (ας μου επιτραπεί ο αδόκιμος όρος) της γλώσσας μας είναι πολύ μεγάλη. Εσείς



Το Paint Shop Pro, ένα από τα πιο αγαπημένα shareware προγράμματα, με χιλιάδες οπαδούς σε όλο τον κόσμο.

Εξάλλου, νομίζω ότι κανείς δεν έχει αντίρρηση πως η στήλη "PC Experience" δείχνει ιδιαίτερη ευαισθησία σε θέματα που αφορούν στην πατρίδα μας και την προβολή της μέσω Internet. Σχεδόν κάθε μήνα γίνεται αναφορά σε θέματα όπως οι Ολυμπιακοί Αγώνες ή το Ιδρυμα Μείζονος Ελληνισμού.

είστε αυτοί που δίνουν στα νέα παιδιά το μεγαλύτερο μέρος του λεξιλογίου τους. Ακόμη, όμως, και αν δεν συμφωνείς με τις απόψεις μου, νομίζω ότι είναι ανόητο το να χρησιμοποιούνται ελληνικές λέξεις στην αγγλική τους έκδοση. Για παράδειγμα, τα strategy games δεν βρίσκω το λόγο για τον οποίο δεν γίνεται να ονομάζονται παιχνίδια στρατηγικής, τα graphics γιατί όχι γραφικά; Τα παραδείγματα είναι πολλά και δεν θέλω να σε κουράσω με αυτά. Πρέπει, πάντως, κατά τη γνώμη μου, να δείξετε μία μεγαλύτερη ευαισθησία σε αυτό τον τομέα. Ολες σχεδόν οι στήλες έχουν αγγλικό όνομα. Γιατί, ρε παιδιά, "Most wanted"; Γιατί "Programming" και όχι "Προγραμματισμός"; Αλλα παραδείγματα είναι τα "Shopping", "Face to Face" κ.λπ.:) Ελπίζω να μη με αγνοήσετε εντελώς και να μη με θεωρήσεις "γλωσσικό εθνικιστή". Μάλλον στο άλλο άκρο βρίσκομαι όσον αφορά στον όρο εθνικιστής. Λοιπόν, ευχαριστώ που διάβασες το e-mail μου και ελπίζω να τα πούμε σύντομα.

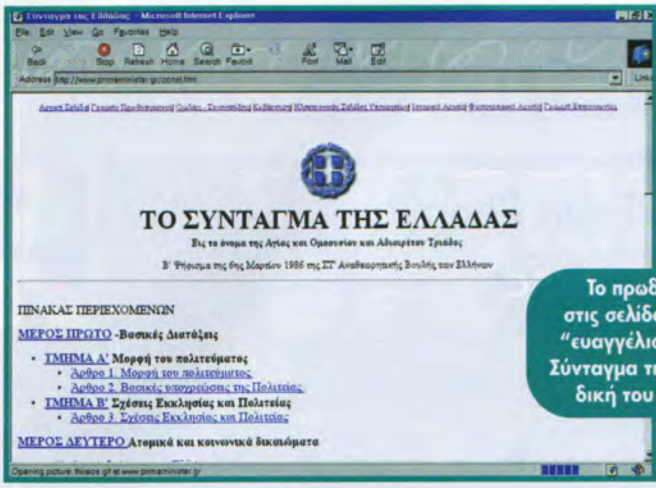
Με πραγματική αγάπη για το καλύτερο περιοδικό Πληροφορικής,

Νίκος Γρυσπολάκης

ΥΓ.: Παρακαλώ να κοινοποιήσεις το γράμμα στον κύριο αρχισυντάκτη σας (Γιάννη Πατρίκο) και το συντάκτη της στήλης "Μεταξύ μας", του οποίου τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου δεν γνωρίζω και θα παρακαλούσα να μου σταλεί.

Τέλος, χαιρετίσματα στον κορυφαίο Ανδρέα Τσουρινάκη...

Οπως βλέπεις, φίλε Νίκο, όχι μόνο δεν με κούρασε το γράμμα σου, αλλά απεναντίας γίνεται κύριο θέμα στη στήλη μου, την οποία τόσο αγαπάς. Συγχαρητήρια για τις απόψεις και τις γνώσεις σου επί του θέματος, παρά το νεαρό της ηλικίας σου. Είναι σπάνιο παιδιά που ζουν σε μία εποχή καθ' όλα αρνητική να προβάλλουν σε παρόμοια θέματα τέτοιες εμπεριστατωμένες απόψεις. Εκφράζω τη συμφωνία μου με το περίπου 95% των



Το πρωθυπουργικό γραφείο στις σελίδες του φιλοξενεί και το "ευαγγέλιο" της δημοκρατίας. Το Σύνταγμα της Ελλάδας έχει τώρα τη δική του παρουσία στον Web.

απόψεών σου και συμπληρώσω πως η αρχαία ελληνική γλώσσα είναι η μόνη γλώσσα στον κόσμο στη γραμματική της οποίας υπάρχουν οκτώ πτώσεις και τρεις αριθμοί (ενικός, πληθυντικός και δυικός). Οσον αφορά στα ποσοστά συμμετοχής της ελληνικής γλώσσας στις άλλες γλώσσες του κόσμου που αναφέρεις, πολλοί ίσως θα σε θεωρήσουν υπερβολικό. Από την πλευρά μου, όμως, θα ενισχύσω τα γραφόμενά σου. Σημειώνων, λοιπόν, ότι πριν από μερικά χρόνια είχα την τύχη να παρακολουθήσω ένα συνέδριο που διοργάνωσε το ελληνολατρικό περιοδικό "Δαυλός" στην Εστία Νέας Σμύρνης με θέμα την ελληνική γλώσσα. Εκεί έγινε αναφορά στα ποσοστά με τα οποία οι ελληνικές λέξεις απαντούν στις υπόλοιπες γλώσσες και αυτά συμφωνούν με τα δικά σου. Επίσης, οι ομιλήσαντες καθηγητές απέδειξαν με διάφορους τρόπους πως το αλφάβητο είναι ελληνικό και όχι φοινικικό.

Τώρα, όσον αφορά στο άρθρο του μηνός Νοεμβρίου '96 και την άποψή μου για την ελληνική ορολογία, κάπου μάλλον υπάρχει μία παρεξήγηση. Δεν έχω καμία αντίρρηση για τη χρήση της ελληνικής ορολογίας. Στα άρθρα μου χρησιμοποιώ και εγώ εναλλακτικά και ελληνικούς όρους. Αυτό που σχολίασα αρνητικά είναι η τάση κάποιων να "πατάνε την κοιλιά τους" και να μεταφράζουν ή να αποδίδουν στην ελληνική τους ξένους όρους με λέξεις κακόηχες όπως "φυλλομετρητής" αντί του αγγλικού όρους "browser". Εξάλλου, νομίζω ότι κανείς δεν έχει αντίρρηση πως η στήλη "PC Experience" δείχνει ιδιαίτερη ευαισθησία σε θέματα που αφορούν στην πατρίδα μας και την προβολή της μέσω Internet. Σχεδόν κάθε μήνα γίνεται αναφορά σε θέματα όπως οι Ολυμπιακοί Αγώνες ή το Ιδρυμα Μείζονος Ελληνισμού. Τέλος, η παρατήρησή σου σχετικά με τα αγγλικά ονόματα που φέρουν οι στήλες του "PC Master", θα τεθεί υπόψη του αρχισυντάκτη μας και ίσως κάτι γίνει στο μέλλον. Περιμένω απόψεις και άλλων χρηστών επί του φλέγοντος αυτού θέματος, ώστε να ακολουθήσει περαιτέρω σχολιασμός.

ΠΕΡΙ SHAREWARE Ο ΛΟΓΟΣ

Shareware! Αυτά τα αφειδώς προσφερόμενα προγραμματάκια, που τις περισσότερες φορές είναι πολύ πιο χρήσιμα και ευέλικτα από αντίστοιχες εφαρμογές μεγάλων εταιριών παραγωγής software, κάνουν τη ζωή και τη συμβίωσή μας με τους υπολογιστές σαφώς πιο άνετη. Η απόκτησή τους είναι εύκολη, αφού συνήθως βρίσκονται στα αποθηκευτικά μέσα (CDs ή δισκέτες) που συνοδεύουν τα περιοδικά Πληροφορικής όπως το CD του "PC Master". Το Internet, από τα πρώτα κιόλας βήματά του, έγινε το δημοφιλέστερο μέσο διακίνησης εφαρμογών διατιθέμενων σε μορφή shareware. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι με τους οποίους τα προγράμματα και οι εφαρμογές αυτού του τύπου χρησιμοποιούνται για κάποια δοκιμαστική περίοδο. Σε μερικά από αυτά, ο προγραμματιστής και δημιουργός τους έχει τοποθετήσει ένα κομμάτι κώδικα που ελέγχει την ημερομηνία πρώτης εγκατάστασης και, εν συνεχεία, επιτρέπει τη χρήση του προγράμματος για ορισμένο τακτό χρονικό διάστημα. Με το πέρας αυτού του διαστήματος, η εφαρμογή αρνείται να "τρέξει" βγάζοντας ένα μήνυμα που ενημερώνει το χρήστη και τον προτρέπει να κατοχυρώσει το προϊόν. Τις περισσότερες φορές η χρήση είναι ελεύθερη και το μόνο που εκθέτει το χρήστη είναι το προειδοποιητικό μήνυμα περί μη κατοχύρωσης της κόπιας του προγράμματος. Σε αυτές τις περιπτώσεις, ο δημιουργός της εφαρμογής στηρίζει τις ελπίδες του στο φιλότιμο κάθε χρήστη, το οποίο στην περίπτωση των Ελλήνων χρηστών, ενώ σε άλλους τομείς "ρέει" άφθονο, εδώ απουσιάζει παντελώς.

Η ιδέα του shareware είναι πολύ παλιά και αποτελεί προϊόν σύλληψης ενός Αμερικανού προγραμματιστή που πρώτος διέθεσε μία από τις εφαρμογές του μέσω κάποιας BBS. Την εφαρμογή συνόδευε ένα κείμενο που προέτρεπε όσους έμεναν ευχαριστημένοι από το περιεχόμενό της και επιθυμούσαν μία νέα βελτιωμένη έκδοσή της να του αποστείλουν ένα ποσό τόσο για την αγορά εξοπλισμού όσο και για την ύπαρξη κινήτρου αναβάθμισης της συγκεκριμένης εφαρμογής. Ούτε ο ίδιος περίμενε αυτό που συνέβη τις επόμενες μέρες... Καθημερινά λάμβανε δεκάδες γράμματα που, εκτός από κάποιο συγχαρητήριο ή απλώς ενθαρρυντικό κείμενο, περιείχαν σε χαρτονομίσματα ή επιταγές το ποσό που είχε ζητήσει. Αυτή ήταν η αρχή για την καθιέρωση ενός νέου θεσμού στο χώρο της Πληροφορικής, αυτού θεσμού των shareware προγραμμάτων. Εκτοτε, χιλιάδες μικροεταιρίες παραγωγής λογισμικού σε όλο τον κόσμο διανέμουν τις εφαρμογές τους με αυτό τον τρόπο. Οι περισσότερες των εφαρμογών είναι utilities κάθε είδους. Προγράμματα επεξεργασίας εικόνας, επεξεργασίας ψηφιοποιημένων ήχων, utilities σκληρών δίσκων, antivirus κ.ά. Μερικά, μάλιστα, εξ αυτών είναι αδιανόητο να απουσιάζουν από τον σκληρό κάθε χρήστη.

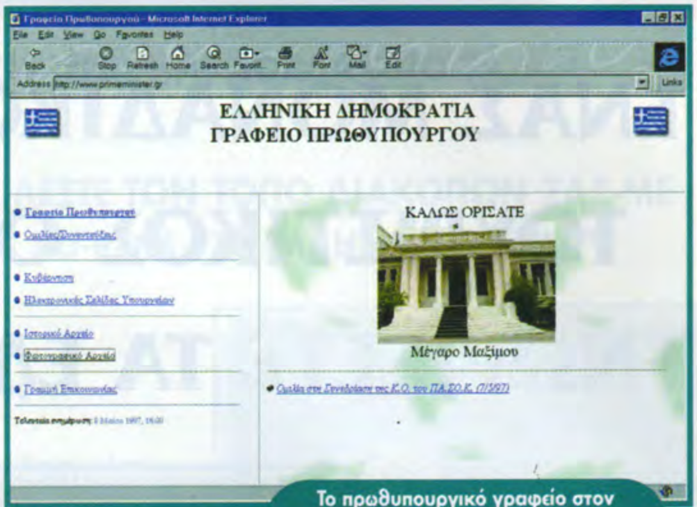
Ενα από τα πιο αγαπημένα προγράμματα επεξεργασίας γραφικών, το Paint Shop Pro, είναι απορίας άξιο πώς ακόμα διατίθεται σε shareware μορφή. Η τελευταία έκδοσή του διαθέτει τόσα χαρακτηριστικά που δεν έχει πολλά να ζηλέψει από τις αντίστοιχες "μεγαλόσχημες" εφαρμογές, ενώ από πλευράς εργονομίας και ευκολίας χειρισμού είναι πολύ καλύτερο από το ίδιο το Photoshop. Ισως δεν προσφέρεται για επαγγελματικές χρήσεις μεγάλων απαιτήσεων. Ωστόσο, το επίπεδο των δυνατοτήτων του είναι άνω του μέσου, καλύπτει δε τον μέσο χρήστη και μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε ελαφρές επαγγελματικές επεξεργασίες. Για παράδειγ-

μα, ο γράφων χρησιμοποιεί το Paint Shop Pro κατά κόρο στη "σύλληψη" (capture) των εικόνων που βλέπετε στη στήλη "PC EXPERIENCE" όπως επίσης και στις μετατροπές από το ένα format εικόνας στο άλλο. Το PKZIP, το ARJ και το RAR είναι τα απαραίτητα εργαλεία για συμπιέσεις αρχείων, backup και μεταφορά ολόκληρων directories (folders) σε δισκέτες.

Με την έξαρση των multimedia υπολογιστών πολλά utilities έχουν αναπτυχθεί και διανέμονται με τη φιλοσοφία των shareware. Το ευτύχημα με τα shareware είναι πως η κατοχύρωσή τους στοιχίζει αρκετά φθηνά - συνήθως μερικά δολάρια. Συνιστώ, μάλιστα, να κατοχυρώνουμε κάποια από αυτά, ώστε ο δημιουργός να νιώθει ασφάλεια και να προσπαθεί συνεχώς να βελτιώνει την εφαρμογή του. Εξάλλου, είναι γενικά παραδεκτό πως, με τη "φόρα" που έχουν πάρει η τιμές των μεγάλων εφαρμογών, η αξία τους είναι ήδη απαγορευτική για τον μέσο χρήστη και το χομπίστα των Πληροφορικής. Οπότε, σε λίγο καιρό όλοι εμείς θα αναγκαστούμε να καταφύγουμε στα shareware προγράμματα για να κάνουμε τη δουλειά μας ή να ικανοποιήσουμε την "κομπουτερίστικη" τρέλα μας.

ΤΟ ΜΕΓΑΡΟ ΜΑΞΙΜΟΥ ΣΤΟΝ WEB

Σελίδα στον WEB εγκατέστησε το Μέγαρο Μαξίμου, το επίσημο γραφείο του εκάστοτε πρωθυπουργού. Τη σελίδα μπορείτε να επισκεφθείτε στη διεύθυνση http://www. primeminister.gr. Μέσα από την ιστοσελίδα του Μεγάρου, έχετε την ευκαιρία να δείτε και να διαβάσετε όλες τις ομιλίες και συνεντεύξεις του πρωθυπουργού κατά τους τελευταίους δώδεκα μήνες στην Ελλάδα, ενώ φωτογραφικό υλικό συνοδεύει τις τελευταίες δραστηριότητές του. Επίσης, υπάρχουν links προς τις σελίδες των Υπουργείων Εξωτερικών, Εθνικής Αμυνας, Εσωτερικών, Δημόσιας Διοίκησης & Αποκέντρωσης, Τύπου & Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης, Πολιτισμού και Γεωργίας και, τέλος, προς τη σελίδα του Υπουργείου Εργασίας & Κοινωνικών Ασφαλίσεων. Σε άλλο link παρουσιάζονται τα μέλη της κυβέρνησης και οι διευθύνσεις των γραφείων κάθε υπουργού ή υφυπουργού. Επιπλέον, καθίσταται δυνατή η επικοινωνία με το πρωθυπουργικό γραφείο μέσω e-mail όπως επίσης και με τον Webmaster σχετικά με πιθανά σχόλια επί της σελίδας του πρωθυπουργικού γραφείου. Το σημαντικότερο, όμως, σημείο στο οποίο αξίζει να σταθούμε είναι η παρουσία του Συντάγματος της Ελλάδας μέσα από την ειδική για τον σκοπό αυτό σελίδα με διεύθυνση http://www. primeminister.gr/const.htm.



Το πρωθυπουργικό γραφείο στον Web. Η φωτογραφία του Μεγάρου Μαξίμου διακοσμεί την αρχική σελίδα.

> **Με την έξαρση των multimedia υπολογιστών πολλά utilities έχουν αναπτυχθεί και διανέμονται με τη φιλοσοφία των shareware. Το ευτύχημα με τα shareware είναι πως η κατοχύρωσή τους στοιχίζει αρκετά φθηνά - συνήθως μερικά δολάρια.**

PC ΓΚΡΙΝΙΑ! ΑΛΗΘΕΙΑ, ΤΙ ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ EPSON;

Η EPSON είναι μια ιαπωνική εταιρία που χρόνια τώρα κινείται στο χώρο της Πληροφορικής προσφέροντας μία γκάμα αξιόπιστων και λειτουργικών προϊόντων. Εχει αναπτύξει έναν καταπληκτικό τομέα έρευνας, του οποίου τα αποτελέσματα καθίστανται εμφανή στην ποιότητα και αξιοπιστία των εκτυπωτών της και όχι μόνο. Εκεί εστιάζει, όμως, και το σημείο για το οποίο θα γκρινιάξουμε λίγο. Τα τελευταία χρόνια και όσον αφορά στους εκτυπωτές της, η EPSON ακολουθεί την καθ' όλα κατακριτέα πολιτική και φιλοσοφία των ιαπωνικών εταιριών κατασκευής αυτοκινήτων. Αλλαγές μοντέλων σε λιγότερο από χρόνο ή και σε λιγότερο από έξι μήνες, ενώ σε μερικές περιπτώσεις έχουμε και face lifting. Οσο για τον δύστυχο χρήστη που δίνει τα ωραία του λεφτά για την αγορά ενός εκτυπωτή, σε λίγο καιρό βρίσκεται να έχει στην κατοχή του ένα "προηγούμενο" μοντέλο. Ομως, ενώ στις περιπτώσεις των αυτοκινήτων υπάρχουν ειδικά καταστήματα όπου η αγορά των μεταχειρισμένων ανθεί και ο καθένας μπορεί να απαλλαγεί από το παλιό μοντέλο του, στην αγορά των εκτυπωτών η απαλλαγή αυτή περιορίζεται στις συναλλαγές μέσω ιδιωτών. Επειδή, όμως, τα νέα μοντέλα εκτυπωτών κοστίζουν όσο και τα προηγούμενα ή παρουσιάζουν πολύ μικρές διαφορές, για να πουλήσει κάποιος τον μεταχειρισμένο εκτυπωτή του πρέπει να ρίξει αρκετά την τιμή ή, όπως λένε, στην πιάτσα "να το σκοτώσει το εργαλείο"! Το κακό είναι πως στους εκτυπωτές δεν ισχύει η έννοια της αναβάθμισης, με αποτέλεσμα ο printer μας να μένει ίδιος με την πάροδο του χρόνου. Τι μπορούμε να κάνουμε εμείς σε παρόμοιες περιπτώσεις; Νομίζω πως δεν έχουμε πολλές επιλογές... Απλώς, σταθμίζουμε τις ανάγκες μας και προστατεύουμε το καταναλωτικό γόητρό μας επιλέγοντας προϊόντα του ανταγωνισμού.

■

MULTIMEDIA CD-ROM

ΤΑ ΕΛΛΗ

ΕΝΑΣ ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ MULTIMEDIA ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΝΑ ΓΝΩΡΙΣΕΤΕ ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ







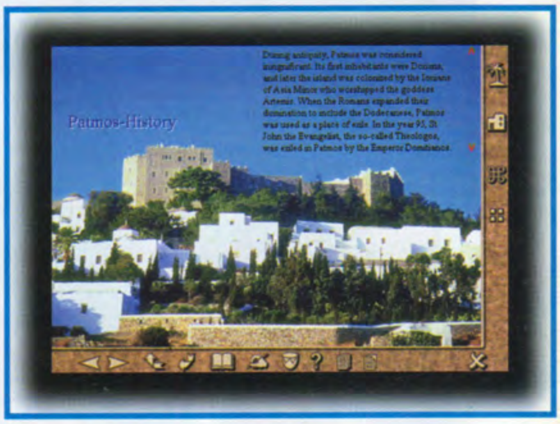


ΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ

"ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ" ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΤΟΙΚΗΜΕΝΑ ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΠΟ ΤΑ ΑΚΑΤΟΙΚΗΤΑ ΝΗΣΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ.

ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΤΟΝ ΤΟΠΟ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΣΑΣ ΜΕ ΟΔΗΓΟ ΤΟ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ MULTIMEDIA CD-ROM "ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ".

- Περισσότερες από 1.000 φωτογραφίες
- Πληροφορίες για όλα τα καταλύματα και τους τρόπους πρόσβασης σε κάθε νησί
- Στοιχεία για τα φυσικά τοπία, την ιστορία, τη λαογραφία, τα ήθη και τα έθιμα, τις παραλίες, τα μνημεία και τα αξιοθέατα κάθε νησιού
- 3D Animation για να θαυμάσετε τη φυσική ομορφιά των σημαντικότερων ελληνικών νησιών μας
- Παραδοσιακή μουσική



Η ΕΚΔΟΣΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΕΙ 5 ΓΛΩΣΣΕΣ:
ΕΛΛΗΝΙΚΗ, ΑΓΓΛΙΚΗ, ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ, ΓΑΛΛΙΚΗ, ΙΤΑΛΙΚΗ

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟΝ ΙΟΥΝΙΟ

Μία συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS S.A. & COMPUPRESS S.A.
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 15, Αθήνα, τηλ.: 3801761







ΗΧΟΣ & ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΤΟ PC ΣΑΣ



Η ηλεκτρονική είναι η επιστήμη στην οποία πολλές άλλες οφείλουν την εξέλιξή τους, η δε ανθρωπότητα τις νεοαποκτηθείσες επ' αυτών γνώσεις της. Επιπλέον, η ηλεκτρονική έχει αλλάξει τα δεδομένα και στο χώρο των τεχνών με τη δημιουργία νέων όπως η ζωγραφική με τη βοήθεια υπολογιστή. Αναμφισβήτητα, όμως, η τέχνη που δέχθηκε τη μεγαλύτερη "επίθεση" από την ηλεκτρονική είναι η μουσική - τα μικρόφωνα, οι ενισχυτές και τα ηλεκτρονικά μουσικά όργανα είναι ένα μικρό δείγμα των χρησιμοποιούμενων ηλεκτρονικών συσκευών. Ετσι, όταν οι υπολογιστές απέκτησαν multimedia διάσταση, μία από τις πρώτες ιδιότητές τους ήταν η δυνατότητα μετατροπής τους σε μουσικά όργανα ή συσκευές που υποστηρίζουν μουσική (π.χ., sequencers). Στο παρόν αφιέρωμα παρουσιάζουμε software και hardware απαραίτητα για τη "μετάλλαξη" του υπολογιστή μας σε ένα ολοκληρωμένο studio.

των Ηλία Βουτσά (redone@compulink.gr) & David S. Meftah (davidm@compulink.gr)



ΜΕΡΟΣ Α' HARDWARE

SOUNDBLASTER AWE 64 GOLD

Η SoundBlaster AWE 64 Gold είναι η εξέλιξη της πιο επιτυχημένης ανά τον κόσμο κάρτας ήχου, της SoundBlaster AWE 32. Θεωρείται το βαρύ πυροβολικό της Creative, σκοπός της οποίας ήταν η δημιουργία μίας κάρτας υψηλών απαιτήσεων και υψηλής πιστότητας. Με 4MB RAM on board και δυνατότητα συμπλήρωσης άλλων 8, η SoundBlaster AWE 64 μπορεί να δεχθεί banks οργάνων με μέγεθος μέχρι και 12MB. Η Creative, εκτός της General midi bank που είναι εγκαταστημένη σε μνήμη ROM, προσφέρει ακόμα δύο banks, την GS και την MT-32. Το μεγάλο πλεονέκτημα, βέβαια, της AWE 64 είναι η δυνατότητα όχι μόνο εγκατάστασης αλλά και δημιουργίας banks από τον ίδιο το χρήστη μέσω επεξεργασίας WAV αρχείων. Το Vienna SF Studio που συνοδεύει την κάρτα είναι ένα πλήρες εργαστήριο επεξεργασίας ήχων και δημιουργίας Sound Font Banks. Με τη βοήθεια του προγράμματος αυτού ο καθένας μπορεί να επεξεργαστεί κατάλληλα ένα WAV αρχείο και εν συνεχεία να το εισαγάγει στη μνήμη της AWE, η οποία με τη σειρά της θα αναλάβει τη διαμόρφωσή του πάνω στις σωστές συχνότητες, ώστε να γίνει ένα νέο μουσικό όργανο και να είναι δυνατή η χρησιμοποίησή του για τη δημιουργία midi files. Η κάρτα έχει πολύ πλούσιο software αλλά και ιδιαίτερα υψηλή τιμή. Με πολυφωνία 64 όργανα περνά στη σφαίρα των πανάκριβων καρτών για επαγγελματίες μουσικούς.

Τιμή: 80.000 δρχ. (συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ)

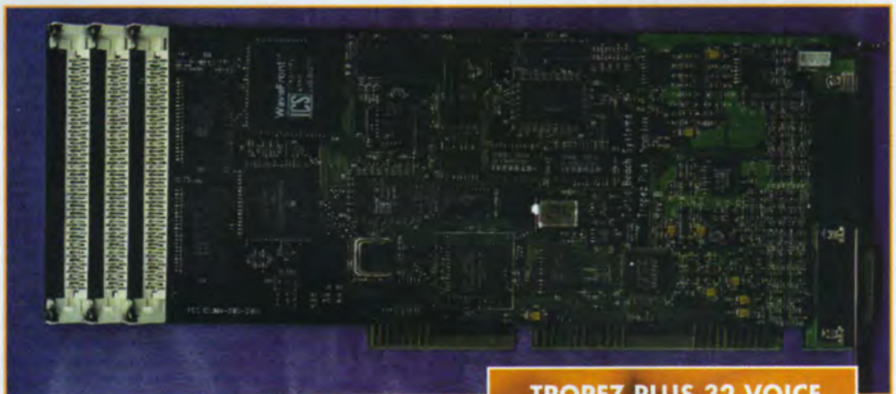
Διάθεση: ΠΛΑΙΣΙΟ, Στουρνάρη 24,
τηλ.: 3844001

SOUNDBLASTER AWE 64 GOLD

- Plug'n'Play
- Διπλό joystick interface
- Drivers για όλα τα λειτουργικά
- 1MB ROM δείγματα
- 4MB RAM on board
- GM & GS format
- Full duplex
- Vienna SF Studio
- Εξοδος SFDIF (επαγγελματικό interface)
- Πλούσιο software



Η SoundBlaster AWE 64 Gold θεωρείται η "ναυαρχίδα" των καρτών SoundBlaster.



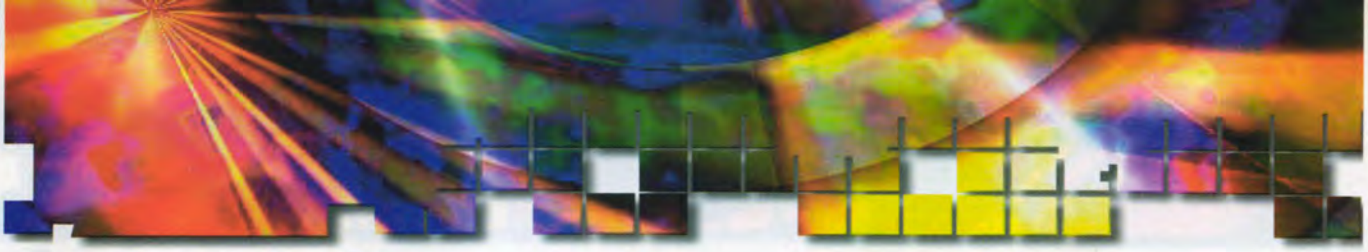
Η Tropez Plus 32 Voice Wavetable ίσως είναι η μοναδική κάρτα με 4MB Wavetable.

TROPEZ PLUS 32 VOICE WAVETABLE

- Δέχεται μέχρι 12MB RAM
- Plug'n'play
- Διπλό joystick interface
- Drivers
- 4MB ROM δείγματα
- GM format
- Full duplex
- Πολύ καλή πιστότητα οργάνων

TROPEZ PLUS 32 VOICE WAVETABLE

Μία πρόταση για πλήρη μετατροπή του PC σε ένα επαγγελματικών προδιαγραφών synthesizer είναι η κάρτα Tropez Plus 32 Voice Wavetable της εταιρίας Turtle Beach Systems. Με ρεκόρ μνήμης δειγμάτων 4MB ROM και δυνατότητα πρόσθετης μνήμης RAM 12MB για αποθήκευση δικών μας δειγμάτων, η Tropez ξεφεύγει από τα στενά όρια μία κάρτας ήχου και κινείται σε αυτά ενός πολύ καλού sampler keyboard. Η εν λόγω κάρτα επιτυγχάνει πολύ αξιόπιστη προσομοίωση των οργάνων του General midi. Λόγω της μεγάλης μνήμης που διαθέτει για τα δείγματα, έχει πιο αξιόπιστους ήχους από άλλες κάρτες με λιγότερη μνήμη. Διαθέτει τρεις θέσεις για τοποθέτηση αντίστοιχων SIMMs των 30pin και των 4MB, ώστε η πρόσθετη μνήμη να φθάσει στα 12MB, η δε συνολική μνήμη της κάρτας στα 16MB. Το Documentation της Tropez αποτελείται από δύο καλογραμμένα βιβλία, ενώ το software με τους drivers και τα συνοδευτικά προγράμματα έρχεται σε τέσσερις δισκέτες. Εχει ενσωματωμένο ένα IDE/ATAPI interface για τη σύνδεση CD-ROM. Κατά την ηχογράφηση αρχείων ήχου, η μέγιστη συχνότητα δειγματοληψίας είναι 48KHz (ποιότητα CD ήχου). Η Tropez είναι κατα-



σκευασμένη σύμφωνα με το πρότυπο plug'n'play και είναι πλήρως συμβατή με τη SoundBlaster.
Τιμή: 59.000 δρχ. (πλέον ΦΠΑ)
Διάθεση: BALDER COMPUTERS, Δοϊράνης 148, Καλλιθέα, τηλ.: 9578785

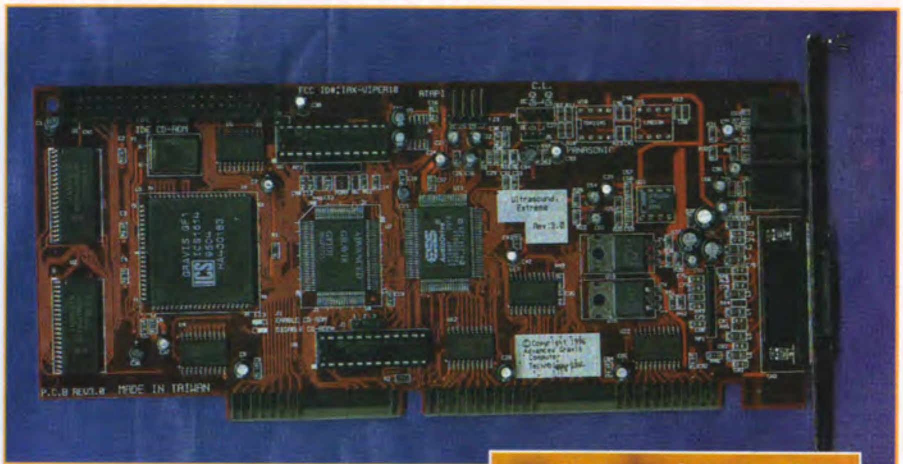
TERATTEC MAESTRO 3296

Η γερμανική Terattec κάνει την παρουσία της σε αυτό το αφιέρωμα με τη MAESTRO 3296. Πρόκειται για μία wavetable synthesis κάρτα συμβατή με το πρότυπο General midi (GM), με General Synthesizer (GS) και με το MT32 της Roland (μέσω Patch Mapping). Ως κάρτα ήχου είναι συμβατή με SoundBlaster και AdLib. Το wavetable είναι φορτωμένο όπως και στην TROPEZ σε 4MB ROM, γεγονός που δείχνει ότι τα δείγματα είναι μεγάλα και, συνεπώς, η πιστότητα των 127 οργάνων πολύ καλή. Το midi interface είναι MPU-401, η δε πολυφωνία του synth 32 νότες. Κατά την εγγραφή αρχείων ήχου η συχνότητα μπορεί να ανέβει μέχρι και στα 48KHz. Διαθέτει ενσωματωμένο IDE ATAPI interface για τη σύνδεση CD-ROM και δύο midi interfaces σύμφωνα με το πρότυπο UART. Το software που τη συνοδεύει είναι πλούσιο και μεγέθους αρκετών Megabytes. Ενα από τα προγράμματα που συνοδεύουν την κάρτα είναι το Cubasis, ένα sequencer στο οποίο αποθηκεύονται τα midi δεδομένα ανά κανάλι και αναπαράγονται, όταν χρειαστεί, σε όλα τα κανάλια μαζί. Η MAESTRO δέχεται επέκταση του wavetable μέσω μίας wavetable daughterboard που "κουμπώνει" πάνω στο ειδικό future connector της κάρτας.
Τιμή: 62.000 δρχ. (πλέον ΦΠΑ)
Διάθεση: INFORMATICS, Εργασίας 2, Αθήνα, τηλ.: 2716340

TERATTEC MAESTRO 3296
- Plug'n'play
- Διπλό joystick interface
- 32 κανάλια wavetable
- 2 midi interfaces
- 4MB ROM
- ATAPI CD-ROM interface
- Full duplex



Η Terattec MAESTRO 3296 είναι μία wavetable κάρτα με δυνατότητα περαιτέρω επέκτασης του wavetable με daughterboard.

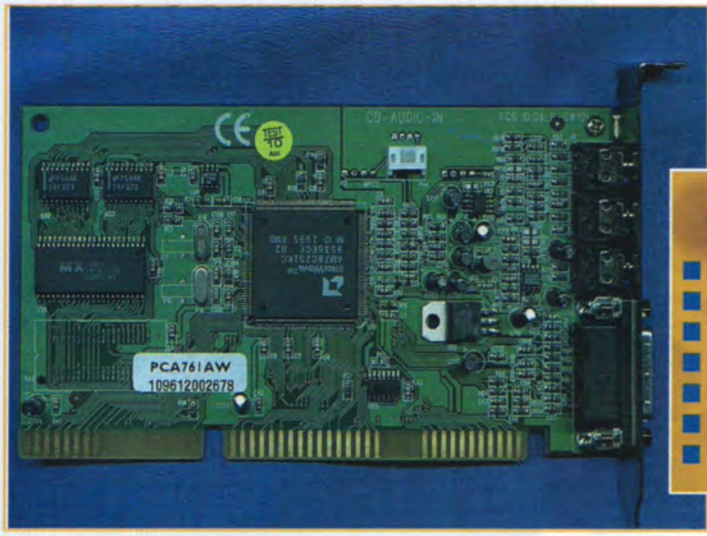


Η GRAVIS UltraSound EXTREME.

GRAVIS UltraSound EXTREME
- Plug'n'play
- Διπλό joystick interface
- 32 κανάλια wavetable
- 16 ψηφιακά κανάλια
- 1MB RAM
- 5,6MB General midi patch set
- ATAPI CD-ROM interface
- Full duplex

GRAVIS ULTRASOUND EXTREME

Στη συνέχεια κάρτα από την Gravis. Ο λόγος για την UltraSound EXTREME, μία plug'n'play κάρτα με wavetable synthesis. Ο χρήστης έχει στη διάθεσή του 1MB RAM για τη δημιουργία δικών του ήχων και μουσικών οργάνων. Είναι πλήρως συμβατή με SoundBlaster και UltraSound. Με 32 wavetable synthesis κανάλια σε RAM αποδίδει τα MIDI αρχεία με αρκετή πιστότητα. Επίσης, διαθέτει δεκαέξι στερεοφωνικά ψηφιακά κανάλια, τη στιγμή που άλλες κάρτες πρέπει να μειξάρουν τα effects σε ένα κανάλι. Υπάρχει βύσμα για δύο joysticks και midi. Συνοδεύεται από CD με τους απαραίτητους drivers και αρκετά προγράμματα όπως το Internet Phone της Vocaltec. Το documentation αποτελείται από ένα βιβλίο, στο οποίο αναφέρονται τα πάντα για την εγκατάσταση της κάρτας και τη σύνδεσή της με περιφερειακές συσκευές. Μία οικονομική πρόταση για όσους θέλουν wavetable synthesis χωρίς να ξοδέψουν αρκετά χρήματα.
Τιμή: 47.000 δρχ. (πλέον ΦΠΑ)
Διάθεση: INFORMATICS, Εργασίας 2, Αθήνα, τηλ.: 2716340



Philips PCA761AW/M2, η wavetable κάρτα της Philips.

PHILIPS PCA761AW/M2 WAVETABLE
- Plug'n'play
- 1MB μνήμη
- 32 κανάλια wavetable
- 128 όργανα
- 53 κρουστά
- Full duplex
- Διπλό joystick interface

PHILIPS PCA761AW/M2 WAVETABLE

Είναι σε όλους γνωστό πως η Philips είναι μία εταιρία κολοσσός, με σημαντική πρόσφορα στην έρευνα και την ανάπτυξη της τεχνολογίας. Στον τομέα της "multimedia" Πληροφορικής, η Philips κάνει αισθητή την παρουσία της με οθόνες και συσκευές multimedia όπως μίνι κάμερες, κάρτες video και T.V. tuners. Η PCA761AW είναι μία full duplex κάρτα που θα καταλάβει στον υπολογιστή σας ένα ISA slot. Είναι και αυτή εφοδιασμένη με το DDSP Interwave Chip της AMD όπως, άλλωστε, και η GRAVIS UltraSound P'n'P. Ως synth, η εν λόγω κάρτα χαρακτηρίζεται από 32 νότες πολυφωνία και διαθέτει ένα σύνολο 128 οργάνων συν τους ήχους 53 κρουστών. Υποστηρίζει όλα τα midi standards και διαθέτει drivers για DOS και Windows 95.

Κατά την εγγραφή midi αρχείων έχει μέγιστη δειγματοληψία 48KHz (ποιότητα CD ήχου). Το εγχειρίδιο είναι αρκετά ενημερωτικό και παρέχει πολύ καλές οδηγίες για την εγκατάσταση της κάρτας από τους ίδιους τους χρήστες (προσφέρεται μαζί με την κάρτα μεταφρασμένο στα ελληνικά). Πρόκειται για μία wavetable κάρτα με πολύ καλή τιμή.

Τιμή: 17.000 δρχ. (πλέον ΦΠΑ)

Διάθεση: PHILIPS, 25ης Μαρτίου 15, Ταύρος, τηλ.: 4894911

MIDI KEYBOARD PRIMAX MIDISTORM HOME STUDIO

Για όσους έχουν καλλιτεχνικές ανησυχίες, η Primax κατασκεύασε ένα midi keyboard πέντε οκτάβων με πλήκτρα πλήρους μεγέθους που αυξομειώνουν την ένταση του παραγόμενου ήχου, ανάλογα με την πίεση και το χρόνο άσκησής της. Το πληκτρολόγιο έχει πλήρη σετ ρυθμιστικών για το midi και όλοι οι έλεγχοι διεξάγονται μέσω του ίδιου του πληκτρολογίου. Η σύνδεση με την κάρτα ήχου γίνεται με το ειδικό καλώδιο που συνοδεύει το keyboard. Επειδή, όμως, το μεγαλύτερο ποσοστό των καρτών ήχου διαθέτουν στο ίδιο βύσμα (εκτός από τα Midi In - Midi Out) και τη θύρα των joysticks, το Home Studio μεταφέρει σε δικό του βύσμα την game port. Επίσης, υπάρχει βύσμα Midi Out και βύσμα για sustain πεντάλ. Η ένταση του ήχου ρυθμίζεται με ειδικό ποντεσιόμετρο, ενώ υπάρχουν δύο μεγάλοι κυκλικοί (wheels) διακόπτες για τη διαμόρφωση (modulation) και το Pitch Bend. To Home Studio δεν χρειάζεται τροφοδοτικό, αλλά τροφοδοτείται αυτόματα από την κάρτα ήχου μέσω του midi interface. Τέλος, συνοδεύεται από το γνωστό midi sequencer πρόγραμμα Music Station της γερμανικής εταιρίας Steinberg.

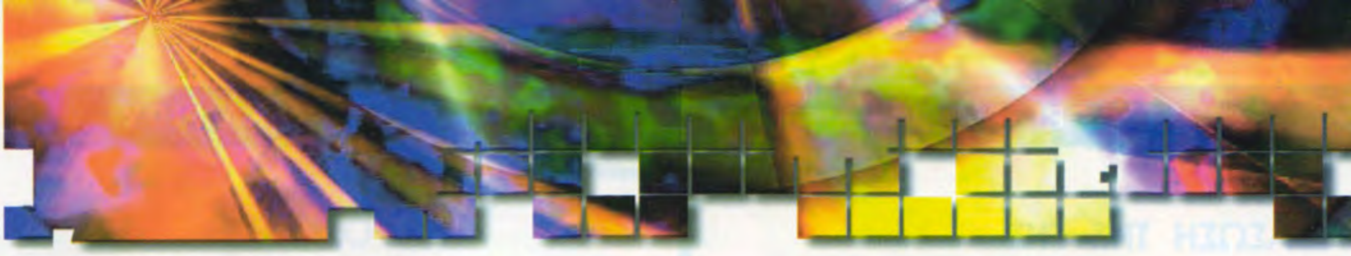
Τιμή: 81.500 δρχ. (συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ)

Διάθεση: ΠΛΑΙΣΙΟ, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

MIDI KEYBOARD PRIMAX MIDISTORM HOME STUDIO
- 5 οκτάβες
- Πλήκτρα πλήρους μεγέθους
- Δυναμικά πλήκτρα
- Ρυθμίσεις από το ίδιο το keyboard
- Είσοδος για sustain πεντάλ
- Βύσμα για joystick
- Software Cakewalk



Το ημιεπαγγελματικό πληκτρολόγιο της Primax διαθέτει δυναμικά πλήκτρα για μεγαλύτερο ηχητικό ρεαλισμό.



ΑΦΙΕΡΩΜΑ



Το μικρό keyboard της Primax.

MIDI KEYBOARD PRIMAX M-4900

- 4 οκτάβες
- Πλήκτρα μικρού μεγέθους
- Μη δυναμικά πλήκτρα
- Ρυθμίσεις από το ίδιο το keyboard
- Είσοδος για sustain πεντάλ
- Βύσμα για joystick στο καλώδιο σύνδεσης
- Software Cakewalk

MIDI KEYBOARD PRIMAX MIDISTORM M-4900

Το εν λόγω προϊόν κατασκευάστηκε για όσους έχουν μεν καλλιτεχνικές ανησυχίες, δεν θέλουν όμως να διαθέσουν ένα μεγάλο χρηματικό ποσό για την απόκτηση ενός midi keyboard. Η Primax, και σε αυτή την περίπτωση, έχει τη λύση. Το "αδελφάκι" του Home Studio ονομάζεται M-4900. Πρόκειται για ένα mini midi keyboard τεσσάρων οκτάβων. Τα πλήκτρα είναι μικρού μεγέθους με αποτέλεσμα η όλη συσκευή να έχει πολύ μικρές διαστάσεις. Ιδανική για τοποθέτηση πάνω στο γραφείο, κάπου μεταξύ οθόνης και πληκτρολογίου, θα συμπληρώσει τις multimedia δυνατότητες του υπολογιστή σας. Παρά το μικρό του μέγεθος, το keyboard αυτό διαθέτει υποδοχή για sustain πεντάλ, ρυθμιστικά για τα κανάλια του midi, για αλλαγή οκτάβας, οργάνων (program change) και έντασης στο τρέχον κανάλι. Το software που συνοδεύει το M-4900 είναι το Cakewalk. Σημειώνουμε, επίσης, ότι υπάρχει βιβλίο οδηγιών με τις βασικές λειτουργίες του πληκτρολογίου. Τέλος, το M-4900 συνοδεύεται από το τροφοδοτικό και το καλώδιο σύνδεσης με την κάρτα ήχου.

Τιμή: 23.500 δρχ. (συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ)

Διάθεση: ΠΛΑΙΣΙΟ, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

ΗΧΕΙΑ AIWA TS-CD40

Λόγω του ότι κάθε κάρτα ήχου και midi συσκευή θα ήταν άχρηστες χωρίς ένα σετ ηχείων, ένα τέτοιο σετ παρουσιάζουμε από την AIWA, γνωστή για τα ηχοσυστήματά της. Τα TS-CD40 διαθέτουν ένα subwoofer για τη σωστή απόδοση των χαμηλών συχνοτήτων, ενώ την αναπαραγωγή των μεσαίων και υψηλών συχνοτήτων αναλαμβάνουν τα δύο μεσαίου μεγέθους ηχεία που είναι έτσι κατασκευασμένα ώστε να καλύπτουν ηχητικό τόξο 180 μοιρών σύμφωνα με τη μέθοδο της AIWA "Front 180". Με συνολική ισχύ 40Watt αποδίδουν ισχυρό -από πλευράς έντασης- ήχο και πολύ καλή πιστότητα ανάλογη, βέβαια, με την ποιότητα της πηγής εισόδου. Σε αντίθεση με άλλα ηχεία, διαθέτουν δύο εισόδους για σύγχρονη σύνδεση αντίστοιχων πηγών. Επιπλέον, διαθέτουν επεξεργαστή QSound για τη δημιουργία virtual τρισδιάστατου ήχου. Το subwoofer είναι 3.94 ιντσών, ενώ οι δύο δορυφόροι 3 ιντσών έκαστος.

Τιμή: 47.000 δρχ. (συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ)

Διάθεση: ΠΛΑΙΣΙΟ, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

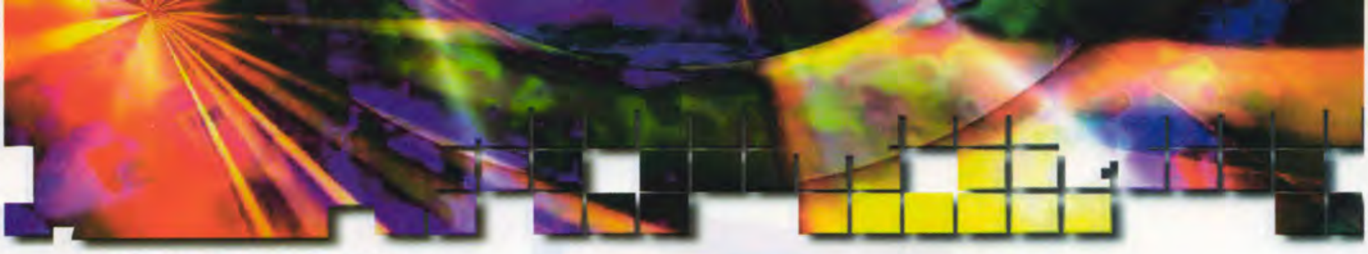
ΗΧΕΙΑ AIWA TS-CD40

- Συνολική ισχύς 40Watt
- Subwoofer 3.94 ιντσών
- Δορυφόροι 3 ιντσών
- Δύο σετ stereo εισόδων
- Επεξεργαστής QSound
- 3D ήχος
- Μέθοδος σχεδίασης Front 180 (AIWA)



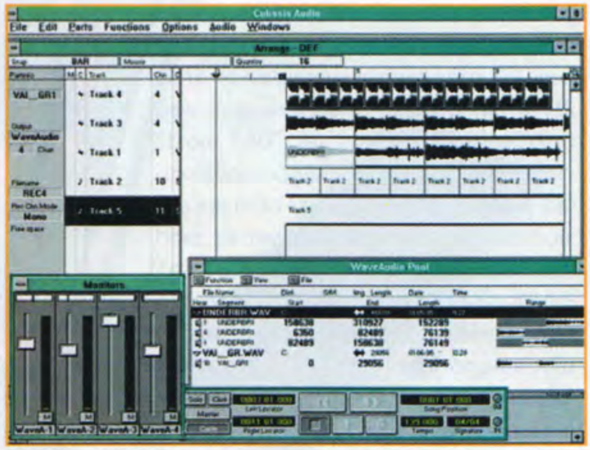
Τα ηχεία της AIWA. Προσέξτε τη σχεδίαση του subwoofer


Batteries never included.
Some things will never change. Magic: The Gathering® has always been the hand-held game that challenges your wits, not your reflexes. Fifth Edition™ continues the tradition of Magic excellence with strong, more balanced decks for improved sealed-deck play, over 200 cards featuring new art, plus powerful reprints that put a charge into your game.
Magic: The Gathering: a game of strategy and imagination.
MAGIC The Gathering® FIFTH EDITION™
Wizards OF THE COAST
κάισσα
Magic: The Gathering, WIZARDS OF THE COAST, Fifth Edition, the tap symbol ( ), and mana symbols ( ) are trademarks of Wizards of the Coast, Inc.
Illustrations by Adrian Smith, Roger Raupp, and Dan Frazier. ©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.



ΜΕΡΟΣ Β' SOFTWARE

Η επικοινωνία χρηστών, υπολογιστών και μουσικών οργάνων προϋποθέτει και το ανάλογο software. Αυτό θα αναλάβει να φέρει σε πέρας την περισσότερη δουλειά και μέσω συγκεκριμένων προγραμμάτων θα δουλεύετε κατά το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου σας πάνω στη μουσική σας. Η προμήθεια, λοιπόν, κάποιου "δυνατού" προγράμματος και η βαθιά γνώση του είναι άκρως απαραίτητα, προκειμένου να επεξεργαστείτε τον ψηφιακό ήχο. Τα περισσότερα εξ αυτών εκτελούν περισσότερες από μία εργασίες που αφορούν τόσο στην εκτέλεση και διαμόρφωση μίας σύνθεσης (το ονομαζόμενο sequencing) όσο και στην επεξεργασία, εγγραφή και παραμετροποίηση του ψηφιακού ήχου καθεαυτού. Είναι πράγματι εκπληκτικό το πλήθος των λειτουργιών που μπορεί να επιτελέσει κάποιος με ορισμένα πακέτα που, εκμεταλλευόμενα την επεξεργαστική ισχύ των σημερινών υπολογιστών, επιτυγχάνουν λειτουργίες μέχρι πρότινος πραγματοποιήσιμες μόνο μέσω εξειδικευμένου και ακριβού hardware εξοπλισμού. Η έννοια της επεξεργασίας ψηφιακού ήχου γνώρισε νέες διαστάσεις με τους υπολογιστές, κύρια και βασική λειτουργία των οποίων είναι -τι άλλο;- η επεξεργασία ψηφιακών δεδομένων. Η ομολογουμένως εξαιρετική χρησιμότητα των υπολογιστών στην ηχητική επεξεργασία κατέστη φανερή και σε θέματα αποθήκευσης και παραμετροποίησης ήχων και συνθέσεων, αφού οι μεγάλες αποθηκευτικές δυνατότητες και η ισχύς τους καθιστά αυτούς κατά πολύ προτιμότερους των εξωτερικών συσκευών. Ο μικρότερος σημερινός σκληρός δίσκος χωρά ορισμένες εκατοντάδες Megabytes δεδομένων σε σχέση με τα λίγα Megabytes των περισσότερων από τις εξειδικευμένες συσκευές. Το software δεν είναι κάτι που πρέπει να αντιμετωπιστεί αψήφιστα. Ακόμα και αν ο hardware εξοπλισμός δεν είναι ο ιδανικός, ένα καλό πρόγραμμα μπορεί να σας λύσει τα χέρια. Ας δούμε, όμως, κάποια από τα προγράμματα αυτά αναλυτικά.

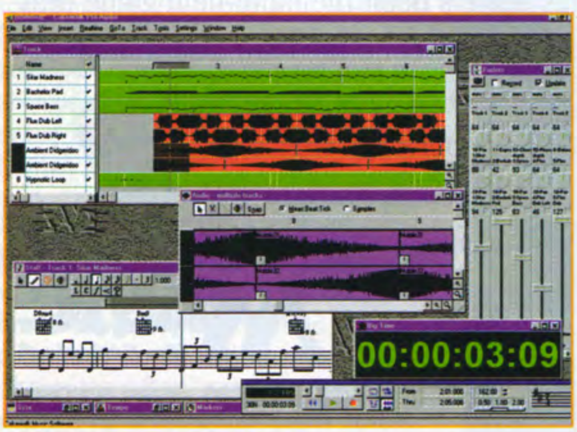


Τα τέσσερα audio tracks του Cubasis Audio ικανοποιούν τις περισσότερες απαιτήσεις.

CAKEWALK AUDIO PRO

Η Twelve Tone Systems είναι μία από τις κορυφαίες κατασκευάστριες μουσικού software στα PCs. Το πλέον αναπτυγμένο πρόγραμμά της είναι το Cakewalk Audio Pro με δυνατότητες επεξεργασίας midi μουσικής αλλά και ψηφιακού ήχου. Στα πλεονεκτήματά του συγκαταλέγεται ο πολύ δυνατός sequencer, δεδομένου του ότι διαθέτει πολλές editing views που επιτρέπουν μία σαφή εικόνα της σύνθεσής σας. Τα δε "εργαλεία" τροποποίησης του ψηφιακού ήχου περιλαμβάνουν όλες τις βασικές ρυθμίσεις (cut, copy, paste κ.λπ.). Στα πλεονεκτήματα του προγράμματος συγκαταλέγεται επίσης η CAL, η "γλώσσα" που προσφέρει στο χρήστη μεγαλύτερη ευελιξία και αυτοματοποίηση των λειτουργιών του καθώς και προσαρμογή του μέγιστου αριθμού audio tracks στην ισχύ του συστήματος. Με ένα ισχυρό σύστημα έχετε στη διάθεσή σας αρκετά κανάλια ψηφιακού ήχου ποιότητας CD. Σημαντικό είναι, επίσης, το ότι υποστηρίζει άνω των 140 instrument definitions για τα περισσότερα γνωστά συστήματα της αγοράς. Το Cakewalk Audio Pro θα συνεργαστεί με μία μεγάλη γκάμα hardware εξοπλισμού για ερασιτεχνική ή επαγγελματική χρήση. Το σύστημα συγχρονισμού audio και midi tracks είναι πολύ καλό, αφού και τα δύο συγχρονίζονται με το εσωτερικό ρολόι του υπολογιστή, υποστηρίζει δε όλα τα γνωστά midi definitions. Το Cakewalk Audio Pro είναι ένα πολύ καλό πρόγραμμα, χρήσιμο σε ερασιτέχνες και επαγγελματίες, καθώς σε συνδυασμό με ένα καλό σύστημα μπορεί να δώσει σάρκα και οστά σε πάσης φύσεως εμπνεύσεις.

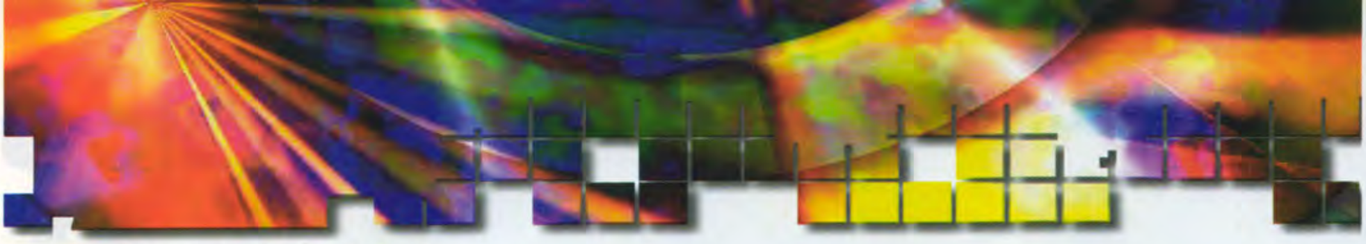
Διάθεση: Optima Vis
Τιμή: 135.000 δρχ.
Τηλ.: 3814924



Το interface του Cakewalk είναι από τα φιλικότερα που υπάρχουν.

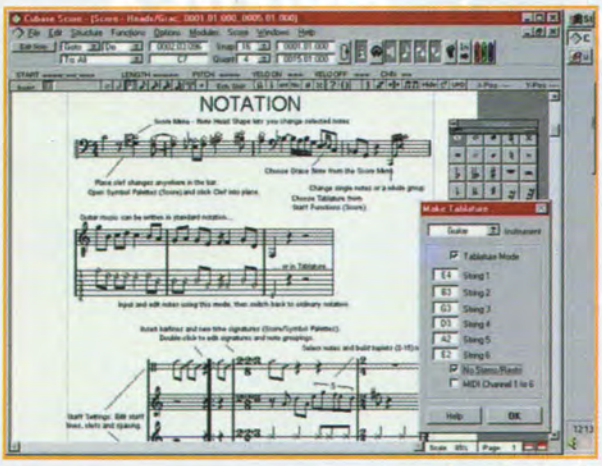
CUBASIS AUDIO

Το Cubasis Audio είναι ένας sequencer από τη σειρά της Steinberg, παραδοσιακής εταιρίας κατασκευής midi software. Περιλαμβάνονται έξι προγράμματα που απευθύνονται σε κάθε είδους χρήστες, οσοδήποτε στοιχειώδη ή βαθιά σχέση έχουν με τη μουσική των υπολογιστών. Βασικό χαρα-



κτηριστικό των προγραμμάτων της Steinberg είναι το Arrange Window, ένας editor που επιτρέπει τον άμεσο και λεπτομερή έλεγχο της σύνθεσης. Περιλαμβάνει, επίσης, όλους αυτούς τους editors που κάνουν τη δημιουργία μουσικής εύκολη υπόθεση ακόμα και όσους δεν έχουν ιδιαίτερες γνώσεις. Ο key edit είναι ένας πολύ καλός piano roll editor, ο list edit δίνει μία λίστα με όλα τα εγγραφέντα midi δεδομένα, και ο score edit είναι ο κλασικότερος editor (με προβολή πενταγράμμου, δηλαδή). Επιπλέον, υπάρχει ένας editor με προβολή μείκτη ήχου για τα midi tracks. Τα midi tracks πάλι, που υποστηρίζονται από το πρόγραμμα, φθάνουν τα 64 για κάθε midi κανάλι (64x16, δηλαδή) και κάποιος μπορεί να διαχειριστεί μέχρι 16 διαφορετικά μουσικά κομμάτια ταυτόχρονα. Οι audio ικανότητές του φθάνουν τα 4 audio tracks ποιότητας CD. Στο Arrange Window τα Audio μέρη φαίνονται ως midi δεδομένα με αποτέλεσμα να μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε αυτά τα editing tools των midi tracks. Το πρόγραμμα είναι συμβατό με GM, GS και XG midi πρότυπα, κάτι που το καθιστά ευέλικτο και επεκτάσιμο. Καταλήγοντας, το Cubasis Audio είναι ένα πρόγραμμα εξαιρετικά χρήσιμο σε όλους και αποτελεί ιδεώδη λύση για τον ερασιτέχνη που θέλει κάτι παραπάνω.

Διάθεση: Διαμαντόπουλος Μουσικός Οίκος
Τιμή: 62.500 δρχ.
Τηλ.: 3623840



Κορυφαία εκτύπωση πενταγράμμου από το Cubase Score.

CUBASE SCORE

Cubase είναι η επωνυμία των επαγγελματικών προγραμμάτων της Steinberg. Εχουν όλες τις δυνατότητες των προγραμμάτων Cubasis, αλλά και ορισμένα extra "εργαλεία" που απευθύνονται στους σοβαρά ασχολούμενους με τη μουσική. Ο drum edit, για παράδειγμα, είναι ένας editor που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε με μεγάλη ευκολία περίπλοκα κομμάτια με τύμπανα δίνοντάς τους, όμως, και το feeling που θέλετε, προκειμένου να ζωντανέψει η μουσική σας. Ο StyleTrax είναι ο editor που θα σας βοηθήσει να παίξετε ένα κομμάτι με προκαθορισμένο ή προγραμματιζόμενο μουσικό στιλ, διαφορετικό για κάθε όργανο. Ο score editor του προγράμματος είναι πολύ αναπτυγμένος, καθώς μπορεί να αναπαραστήσει με τέλεια συγγραφή στο πεντάγραμμο ακόμα και την πιο περίπλοκη σύνθεση. Οι δυνατότητές του εκτείνονται ακόμα περισσότερο στο logical editing, την εξομοίωση synthesizer και την πολλαπλή επεξεργασία του tempo με ανάλογα εργαλεία. Οι midi δυνατότητές του είναι εκπληκτικές. Ο midi mixer μπορεί να ελέγξει μέχρι 8 διαφορετικές midi συσκευές, από ένα απλό εφέ μέχρι ένα ολόκληρο workstation. Το δε Studio Module Tool θα αναλάβει να οργανώσει και να ενημερώσει αυτόματα ολόκληρο τον midi εξοπλισμό σας. Βέβαια, δεν λείπει η δυνατότητα αναπαραγωγής wav αρχείων. Τόσο το Cubase Score όσο και το απλό Cubase είναι από τα προγράμματα που μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία πολύπλοκης και προσεγμένης μουσικής σε σύντομο χρονικό διάστημα.

Διάθεση: Διαμαντόπουλος Μουσικός Οίκος
Τιμή: 200.000 δρχ.
Τηλ.: 3623840



Τα χρώματα περισσεύουν στο Cubase Audio.

CUBASE AUDIO

Ο,τι αρτιότερο έχει να επιδείξει η Steinberg. Εχει όλα τα πλεονεκτήματα του Cubase Score και την επιπλέον δυνατότητα να χειρίζεται ψηφιακό ήχο υψηλής ποιότητας. Η έκδοση των Windows επιτρέπει την ύπαρξη και παράλληλη επεξεργασία μέχρι 8 audio tracks, των οποίων η ποιότητα εξαρτάται από το hardware του υπολογιστικού συστήματος. Από αυτό, εξάλλου, εξαρτάται και η δυνατότητα ή μη για real time equalization που παρέχει το πρόγραμμα. Ανάλογα με τη μνήμη του συστήματος, από την άλλη, μπορούμε να έχουμε μέχρι 64 virtual audio tracks. Σημειωτέον ότι περιλαμβάνεται και μία παραμετροποιήσιμη audio βιβλιοθήκη ήχων, από όπου μπορείτε να αντλήσετε ήχους. Οι audio δυνατότητες του προγράμματος το καθιστούν κορυφαία επιλογή γι' αυτούς που θέλουν να δημιουργήσουν ολοκληρωμένη -εμπορικών προδιαγραφών- μουσική στο PC τους.

Διάθεση: Διαμαντόπουλος Μουσικός Οίκος
Τιμή: 269.000 δρχ.
Τηλ.: 3623840

RECYCLE!

Ενα πρωτοποριακό πρόγραμμα της Steinberg είναι το RECYCLE!, του οποίου ο ακριβής ορισμός δεν μπορεί να δοθεί - όντας νέο. "Αναλυτής και επεξεργαστής sampled ακολουθιών" προτείνεται -με κάποια επιφύλαξη- από την κατασκευάστρια εταιρία. Αυ-



τό που κάνει, με δυο λόγια, είναι να κόψει σε μικρά κομμάτια κάθε loop sample (ακολουθία από samples) και να το αναλύει στα βασικά δομικά στοιχεία του - σε κάθε ήχο ξεχωριστά, δηλαδή. Κατόπιν, αναλαμβάνει να κρατά την ιδιαίτερη μουσική και ηχητική ταυτότητα της ακολουθίας μεταφράζοντάς την όμως σε midi στοιχεία, παρέχοντας έτσι δυνατότητα παραμετροποίησης λεπτομερειών που μέχρι τώρα ήταν αδύνατο να πραγματοποιηθούν σε ένα audio κομμάτι. Οσοι ασχολούνται με τα drum loops θα αναγνωρίζουν ασφαλώς τη χρησιμότητά του. Μπορεί να αλλαχθεί, για παράδειγμα, το tempo ενός loop, ώστε να ταιριάζει στη δική μας μουσική, χωρίς να πειραχθεί καθόλου η χροιά και η ποιότητά του. Αφήστε που ένα σωρό άλλες παραμετροποιήσεις μπορούν να γίνουν αυτοστιγμεί, αλλάζοντας τελείως την ηχητική ταυτότητα μίας συγκεκριμένης ακολουθίας. Η λειτουργία του είναι μοναδική. Μπορείτε να αντικαταστήσετε τα περισσότερα audio τμήματα μίας μουσικής σύνθεσης από ηχητικά παρόμοια midi tracks, με εύλογα πλεονεκτήματα. Το RECYCLE!, αν και συνοδεύεται από CD με ήχους και sample loops, είναι κάπως ακριβό για το μέγεθός του, αποτελεί ωστόσο σε κάθε περίπτωση ένα εξαιρετικά χρήσιμο εργαλείο.

Διάθεση: Διαμαντόπουλος Μουσικός Οίκος
Τιμή: 76.000 δρχ.
Τηλ.: 3623840

LOGIC AUDIO

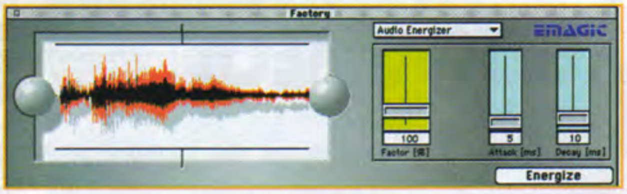
Το Logic Audio της Emagic είναι ένα πρόγραμμα που εμφανίστηκε πρόσφατα στο χώρο της μουσικής επεξεργασίας. Κύριο χαρακτηριστικό της σειράς Logic είναι το Environment - η γραφική αναπαράσταση, δηλαδή, όλου του hardware εξοπλισμού σε ένα παράθυρο. Το Environment επιτρέπει τον πλήρη χειρισμό όλων των midi συσκευών μέσα από τη software αναπαράστασή τους, κάτι που υπεραπλουστεύει τη χρήση ενός εκτεταμένου συστήματος. Το Logic Audio επιτρέπει την παράλληλη επεξεργασία midi και audio tracks. Διαθέτει πέντε διαφορετικούς editors που συμπεριλαμβάνουν όλους τους standards (score, piano roll, event list κ.λπ.) καθώς και έναν hyper editor που επιτρέπει την οριζόντια προβολή όλων των στοιχείων που αποτελούν τη σύνθεση, από τις νότες μέχρι τα δεδομένα των midi controllers. Αναμφισβήτητα ένα πολύ καλό εργαλείο. Στα audio χαρακτηριστικά τώρα, το Digital Factory tool του προγράμματος επιτρέπει πλήρη χειρισμό και ορισμένες extra DSP δυνατότητες στην επεξεργασία του ψηφιακού ήχου. Αυτές περιλαμβάνουν το πέρασμα στιλ παιξίματος από midi σε audio δεδομένα, τη μετατροπή μονοφωνικού audio σε midi στοιχεία, την πλήρη αποκοπή του θορύβου κ.ά. Το Logic Audio είναι ένα πολύ καλό πρόγραμμα σύνθεσης και επεξεργασίας μουσικής που μπορεί να φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο στους επαγγελματίες, ενώ το Environment το καθιστά πολύ καλή επιλογή για studios.

Διάθεση: Φίλιππος Νάκας
Τιμή: 230.000 δρχ.
Τηλ.: 3641350

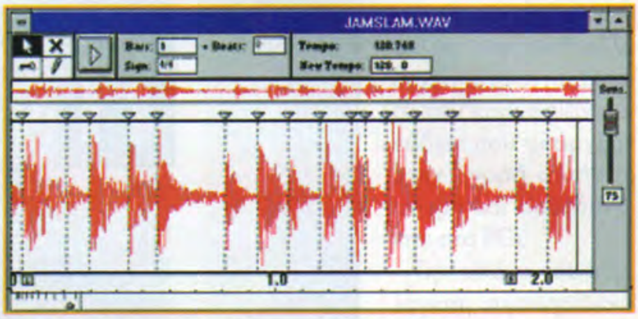
■



Παραμετρικό equalizer από το Logic Audio.



Στην ηχητική επεξεργασία το Logic Audio τα καταφέρνει αρκετά καλά.



Το Recycle! ενώ κόβει μία ηχητική ακολουθία (loop).

ΗΧΟΙ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΓΟΥΣΤΑ

Η μεγάλη χωρητικότητα των CDs έκανε εφικτή τη συγκέντρωση τεράστιων ποσοτήτων ηχητικών δεδομένων σε ένα απλό CD ήχου. Τα sample CDs, όντας είτε κοινά audio CDs είτε CD-ROMs, περιέχουν έτοιμους ήχους που δεν έχετε παρά να ψηφιοποιήσετε με κάποιον sampler και να μεταφέρετε στο σύστημά σας. Στην περίπτωση του CD-ROM αποφεύγει κάποιος τη διαδικασία του sampling, ωστόσο πληρώνει μία αρκετά μεγάλη διαφορά για τους ίδιους ήχους ενώ το format των ήχων αυτών είναι συγκεκριμένο. Τα samples που περιέχουν είναι συνήθως υψηλής ποιότητας και μπορούν να μετατρέψουν ριζικά ένα σύστημα με μέτριους έτοιμους ήχους, ενώ εύλογη είναι και η χρησιμότητά τους σε κάθε είδους μουσική παραγωγή. Το μεγαλύτερο πλεονέκτημά τους, όμως, είναι η δυνατότητα επέκτασης επ' άπειρον της ηχητικής βιβλιοθήκης σας με μία μεγάλη ποικιλία διαφορετικών οργάνων, ήχων και μουσικών ακολουθιών (ο παράδεισος του D.J., με δυο λόγια) κατάλληλων για κάθε μουσική δημιουργία. Αρκετά μεγάλη συλλογή sample CDs σε audio μορφή διαθέτει το κατάστημα Φίλιππος Νάκας σε τιμές που ποικίλλουν από 8.000 έως 25.000 δρχ.

BCC Pentium 166 MMX
Η τελευταία λέξη

Οι σύγχρονες ανάγκες απαιτούν υπολογιστές που στηριζόμενους σε ποιοτικά και αξιόπιστα επιμέρους εξαρτήματα. Εξάλλου, πολλοί είναι οι χρήστες που επιθυμούν έναν υπολογιστή ικανό να καλύψει multimedia εφαρμογές, παιχνίδια αλλά και τις ανάγκες επικοινωνίας και σύνδεσης με το Internet. Ο υπολογιστής της Big City διαθέτει ό,τι είναι απαραίτητο για την ικανοποίηση των ανωτέρω στόχων.

του Μάριου Τζαβάρα
mtzavar@compulink.gr

Η πρόταση της εταιρίας Big City Corporation αποτελεί ένα πολύ ενδιαφέρον σύνολο που απευθύνεται με αξιώσεις σε όλους όσοι ζητούν έναν υπολογιστή βασισμένο σε επιμέρους τμήματα, τα οποία αξιοποιούν τις τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις.



Ο υπολογιστής της Bic City στηρίζεται σε ένα κουτί midi tower μεγάλων διαστάσεων με επιβλητικό ύφος. Ένα όμορφο διακοσμητικό πλήκτρο κόκκινου χρώματος ξεχωρίζει στο μέσο της πρόσοψης, ενώ διακρίνονται το CD-ROM και το floppy drive.

Στο εσωτερικό του κουτιού κρύβονται άκρως ενδιαφέροντα "συστατικά". Ξεκινώντας από τη mortherboard του BCC παρατηρούμε ότι είναι ένα μοντέλο της Bioteq (με κωδικό MB-8500 TAX) που ακολουθεί το νέο πρότυπο ATX.

Ως αποτέλεσμα αυτού, η motherboard διαθέτει κολλημένα πάνω της τα βύσματα για τις σειριακές και την παράλληλη θύρα, βύσματα για το πληκτρολόγιο και το ποντίκι, καθώς και δύο υποδοχές για τον δίαυλο USB (Universal Serial Bus). Ο προαναφερόμενος δίαυλος αναμένεται να γίνει ιδιαίτερα δημοφιλής στο άμεσο μέλλον.

Το τροφοδοτικό του υπολογιστή είναι επίσης νέας γενιάς -αφού είναι και αυτό ATX-, ενώ και το case του είναι ανάλογα σχεδιασμένο.

Η συγκεκριμένη motherboard στηρίζεται στο πολύ γνωστό Triton VX chipset της Intel, ενώ το BIOS προέρχεται από την AMI. Η χρησιμοποίηση ATX μονάδων δίνει στον υπολογιστή ένα σημαντικό avantage σε σχέση με τις παλιότερες υλοποιήσεις, μια και διακρίνεται για την αυξημένη εργονομία και την ποιότητα σε επιμέρους σημεία, αφού περιέχονται λιγότερα καλώδια.

Στην "καρδιά" του συστήματος βρίσκεται ένας Pentium ο οποίος τρέχει στα 166 MHz - όχι όμως



κλασικός Pentium - αλλά Pentium with MMX technology. Ακολουθώντας την τεχνολογία MMX, ο υπολογιστής είναι ικανός να καλύψει με το παραπάνω τους φανατικούς των multimedia παραγωγών και φυσικά τους gamers. Η κύρια μνήμη έχει μέγεθος 32 MB, είναι τύπου EDO και είναι τοποθετημένη με τη μορφή δύο SIMMs των 16 MB το καθένα σε δύο από τις τέσσερις υποδοχές του υπολογιστή. Εκτός από τις τέσσερις θέσεις για τοποθέτηση SIMMs, η motherboard διαθέτει και μία θέση για τοποθέτηση μνήμης σε μορφή DIMM.

Η κάρτα γραφικών προέρχεται από την ATI και είναι το μοντέλο 3D Xpretion. Χρησιμοποιεί το chipset 3D rage II και διαθέτει 2 MB μνήμης. Η συγκεκριμένη κάρτα γραφικών ξεχωρίζει επιπλέον για το γεγονός ότι διαθέτει έξοδο video, μέσω της οποίας μπορεί να συνδεθεί ο υπολογιστής σε τηλεόραση ή video.

Το σημείο αυτό ενδιαφέρει φυσικά όλους τους φίλους των παιχνιδιών, οι οποίοι μπορούν να δουν τα αγαπημένα τους παιχνίδια στην τηλεόραση.

Ο υπολογιστής της Big City διαθέτει επίσης κάρτα ήχου, τη SoundBlaster Awe 64. Η συγκεκριμένη κάρτα στέκεται στην κορυφή των καρτών της Creative Labs (την ξεπερνά μόνο η Awe 64 Gold) και διακρίνεται για την υψηλή ποιότητα ήχου που διαθέτει. Η γκάμα των περιφερειακών καρτών που χρησιμοποιεί ο υπολογιστής συμπληρώνεται από ένα εσωτερικό fax/modem στα 33,6 Kbps της Amigo Communion.

Στον εξοπλισμό του υπολογιστή περιλαμβάνεται επίσης ο σκληρός δίσκος Quantum Fireball χωρητικότητας 1,2 GB. Ο εν λόγω δίσκος είναι πασίγνωστος και ασφαλώς αποτελεί μια σίγουρη και δοκιμασμένη πρόταση. Το CD-ROM drive αποτελεί ένα βασικό περιφερειακό του υπολογιστή. Πρόκειται για το μοντέλο 5702 της Toshiba, το οποίο είναι drive δωδεκαπλής ταχύτητας. Το ταχύτατο CD-ROM drive, η πολύ καλή κάρτα ήχου αλλά και εξίσου καλή κάρτα γραφικών, σε συνδυασμό με το υπόλοιπο hardware, συνθέτουν μια άριστη multimedia εικόνα για τον υπολογιστή της Big City, η οποία θα ήταν ελλιπής χωρίς τα ανάλογα ηχεία.

Στον τομέα αυτό η επιλογή της εταιρίας είναι τα εξαιρετικά Philips PCA 300 με ισχύ 300 W. Τα προαναφερόμενα ηχεία δεν ανήκουν στην κλάση των μικρών ηχείων που απλώς "παίζουν", αλλά συγκαταλέγονται μεταξύ των κορυφαίων μονάδων που υπάρχουν στην αγορά αυτήν τη στιγμή και απευθύνονται στα PCs.

Την εικόνα του υπολογιστή συμπληρώνουν το πληκτρολόγιο και το mouse, τα οποία καταλήγουν σε βύσματα τύπου PS/2 που διαθέτει η motherboard του υπολογιστή.

Συνολικά, ο υπολογιστής της Big City αποτελεί ένα ομογενές σύνολο ποιοτικών εξαρτημάτων που αξιοποιούν αρκετές από τις πρόσφατες τεχνολογικές εξελίξεις (MMX, USB κ.λπ.).

Επίσης, με τη χρήση multimedia περιφερειακών υψηλών προδιαγραφών και επιδόσεων είναι σε θέση να καλύψει τις απαιτήσεις των χρηστών με υψηλές multimedia ανάγκες και, φυσικά, τους gamers. Οπως ενδεχομένως παρατηρήσατε, από τον εξοπλισμό του υπολογιστή απουσιάζουν joy-Stics ή κάποια άλλα χειριστήρια καθώς και η οθόνη.

Το γεγονός αυτό επιτρέπει στον κάτοχο του υπολογιστή να επιλέξει τα περιφερειακά σύμφωνα με τις προσωπικές ανάγκες του από την ευρεία γκάμα που υπάρχει στην αγορά.

Εκτιμώντας τη συνολική εικόνα του υπολογιστή, πρόκειται για ένα σύστημα που αποτελεί μια ολοκληρωμένη πρόταση με αρκετά θετικά σημεία. ■

BCC PENTIUM 166 MMX

MOTHERBOARD: Bioteq 8500 TAX, ATX

CPU: Intel Pentium 166 MHz MMX

HDD: Quantum Fireball 1,2 GB

RAM: 32 MB

ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: ATI 3D Xpretion + PC2TV

CD-ROM DRIVE: Toshiba XM-5702B

KEYBOARD: Acer 104 keys

CASE: Midi tower

ΔΙΑΘΕΣΗ: Big City Corporation, τηλ.: 8211117, 8224773

ΑΝΘΡΩΠΟΙ & ΣΚΑΚΙΣΤΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ



16-23 Απριλίου 1997: Στο τουρνουά AEGON (Υπολογιστές εναντίον Ανθρώπων) οι σκακιστικοί υπολογιστές νικούν με συνολικό σκορ 151.5-148.5!

3-11 Μαΐου 1997: Ο υπερ-υπολογιστής της IBM, Deep Blue, νίκησε τον παγκόσμιο πρωταθλητή Garry Kasparov 3.5-2.5!!!

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη, ομοσπονδιακού μαιτρ με διεθνή βαθμό αξιολόγησης

Τον Απρίλιο έγινε στην Ολλανδία ένα σκακιστικό τουρνουά (το περίφημο AEGON) που δυστυχώς δεν έτυχε της δημοσιότητας που του άρμοζε. Το AEGON Computer Chess Tournament θεωρείται ως το κυριότερο γεγονός σε όλο τον κόσμο, όσον αφορά στους σκακιστικούς υπολογιστές, εδώ και πάρα πολλά χρόνια. Αυτήν τη φορά το τουρνουά είχε προετοιμαστεί όσο το δυνατόν καλύτερα. 50 παίκτες από 15 χώρες, ανάμεσά τους αρκετοί γκραν μαιτρ, θα αντιμετώπιζαν 50 από τους κορυφαίους και ειδικά επιλεγμένους σκακιστικούς υπολογιστές ή προγράμματα. Ανάμεσα στους γκραν μαιτρ ήταν ο David Bronstein (νικητής του τουρνουά το 1992 και 1993), ο Yasser Seirawan (νικητής του τουρνουά το 1996), η περίφημη Sofia Polgar (μία από τις τρεις πασίγνωστες αδελφές) και οι Larry Christiansen, Roberto Cifuentes Parada, Jonathan Speelman, Gennadi Timoshchenko, Rob Hartoch and Gert Ligterink. Καθένας θα έπαιζε 6 γύρους και θα χρησιμοποιόταν το περιβόητο "Fischer Clock". Κάθε παίκτης θα είχε 1 ώρα και 30 λεπτά για το παιχνίδι και 30 έξτρα δευτερόλεπτα για κάθε κίνηση. Νικητής του τουρνουά αναδείχθηκε ο Ισραηλινός Yona Kosashvili με 6 νίκες στις 6 παρτίδες! Οι Yasser Seirawan και Johan van Mil ήρθαν δεύτεροι με 5.5 πόντους. Ανάμεσα στους υπολογιστές την πιο υψηλή θέση κατέλαβαν οι Kallisto, Rebel και Chessmaster 5000 (...ναι, το πρόγραμμα που έχουμε παρουσιάσει και στο PC Master) με 4.5 πόντους. Ειδικά ο Kallisto πέτυχε το υψηλότερο ELO του τουρνουά αγγίζοντας τους 2.632 βαθμούς, ένα μοναδικό επίτευγμα. Συνολικά όμως οι υπολογιστές νίκησαν τους ανθρώπους με 151.5-148.5. (Πέρυσι οι άνθρωποι είχαν χάσει με σκορ 162.5-137.5!) Ο επικεφαλής των αγώνων καθηγητής Jaap Van den Herik είπε: "...Φέτος υπήρχαν πολλοί ισχυροί σκακιστές, ενώ αντίθετα περίμενα περισσότερα από τον παγκόσμιο πρωταθλητή στους υπολογιστές, Shredder, αλλά και τα αποτελέσματα των Ferret, Virtual Chess και W Chess ήταν μία πραγματική απογοήτευση". Σημειωτέον ότι προτού αρχίσει το τουρνουά δύο από τους καλύτερους γκραν μαιτρ, οι Jan Timman και Viswanat-

hand Anand έπαιξαν έναν ειδικό αγώνα "παράλληλο σιμουλτανέ" εναντίον έξι από τους πιο δυνατούς μικρο-υπολογιστές, τους Genius, Kallisto, King, Hiarcs, Rebel και Fritz. Ο μεν Anand νίκησε με 4-2, αλλά ο Timman έχασε με το ίδιο σκορ! Και οι δύο έχασαν από τον Genius, έφεραν ισοπαλία με τον Kallisto, ενώ κέρδισαν τον φετινό παγκόσμιο πρωταθλητή Fritz. Τα αποτελέσματα του τουρνουά θα χρησιμοποιηθούν προκειμένου να ενισχυθεί ακόμη πιο πολύ το παιχνίδι των υπολογιστών.

Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, στις 11 Μαΐου μία μοναδική είδηση έκανε αμέσως το γύρο του κόσμου. Ο υπερ-υπολογιστής της IBM, Deep Blue, μόλις είχε νικήσει τον άνθρωπο με τον υψηλότερο βαθμό αξιολόγησης στον κόσμο, τον πρωταθλητή των γκραν μαιτρ, τον "πολύ" Garry Kasparov με 3.5-2.5! Ηταν η πρώτη φορά που ένας υπολογιστής νικούσε έναν εν ενεργεία υπερπρωταθλητή, σε συνθήκες που πλησίαζαν αυτές των κανονικών ματς.

Πολλοί, και κυρίως τα "απρόσωπα" Media, μίλησαν για την κυριαρχία των υπερ-υπολογιστικών συστημάτων απέναντι στον άνθρωπο. Η αλήθεια όμως είναι τελείως διαφορετική. Προς το παρόν τουλάχιστον το παιχνίδι ακόμη και του πιο ισχυρού ειδικού σκακιστικού υπολογιστή (που πολλοί αμφιβάλλουν αν αυτός είναι ο Deep Blue) δεν μπορεί να συγκριθεί με αυτό του ανθρώπου. Οι διαφορές τους έγκεινται κυρίως στα εξής σημεία:

1. Οι υπολογιστές υπερτερούν του ανθρώπου στον τομέα της ψυχολογίας. Νομίζω ότι



Η αίθουσα όπου γίνονταν ειδικές αναλύσεις και ανακοινώσεις.

αυτό είναι προφανές, μια και ο υπολογιστής "δεν καταλαβαίνει" από "κακή διάθεση" και άλλα παρόμοια. Και σαν να μη φτάνει αυτό, το πρόβλημα που έχει ο άνθρωπος αντιμετωπίζοντας ένα "ψυχρό" μηχάνημα φαντάζει αξεπέραστο και προϋποθέτει ισχυρότατη αυτοκυριαρχία από τη μεριά του σκακιστή. Ο Timman μετά το ματς είπε ότι "...δεν μπόρεσα να συνηθίσω την ιδέα ότι έπαιζα εναντίον μηχανών. Αλλη φορά πρέπει να είμαι κατάλληλα προετοιμασμένος..."

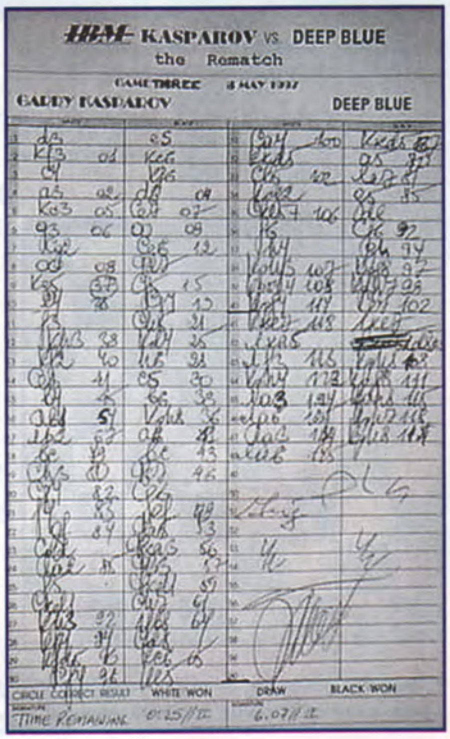
2. Οι υπολογιστές "σκέφτονται" πιο γρήγορα από τον άνθρωπο. Αυτό έχει μεγάλη αξία όταν οι "παίκτες" πιεστούν από το χρόνο, οπότε ο άνθρωπος έχει "ροπή" προς τη σύγχυση και το λάθος, ενώ ο υπολογιστής θα σκεφτεί απλώς όσο προλάβει. Πρέπει όμως να τονίσουμε ότι το ανθρώπινο μυαλό εντοπίζει αμέσως τις καλύτερες σχεδόν κινήσεις, ενώ ο υπολογιστής ξεκινά σχεδόν κάθε φορά τους υπολογισμούς του από μηδενική βάση.

3. Ο άνθρωπος υπερτερεί στο χώρο της δημιουργίας και της φαντασίας. Μπορεί να σχεδιάσει μία σειρά κινήσεων προσπαθώντας να "δημιουργήσει" μία θέση που έχει "φανταστεί". Μπορεί να κάνει "δημιουργικούς" στρατηγικούς σχεδιασμούς. Ο υπολογιστής -προς το παρόν- μπορεί να παίζει κυρίως "στατικό" παιχνίδι και η δύναμή του έγκειται στο πόσο καλά ενημερωμένη είναι η βιβλιοθήκη των ανοιγμάτων του, αλλά και στο πόσο



Οι ειδικοί σχολιαστές Mike Valvo, Maurice Ashley και Yasser Seirawan έτοιμοι να αναλύσουν μία παρτίδα στο ακροατήριο.

Το φύλλο με τις κινήσεις του Kasparov από την τρίτη παρτίδα που έληξε ισόπαλη.



πολλές "φάσεις και θέσεις" παρτίδων τού έχουν αναλυθεί (και πόσο καλά), ώστε κατά τη διάρκεια μιας παρτίδας του να "σκέφτεται" κυρίως "συγκριτικά". Προφανώς οι υπολογιστές θα γίνονται όλο και πιο ισχυροί με το πέρασμα του χρόνου αλλά, αν δεν προχωρήσουν οι έρευνες στον τομέα της τεχνικής ευφυΐας, ΔΕΝ πρόκειται ΠΟΤΕ να ξεπεράσει την ανθρώπινη δημιουργικότητα και φαντασία.

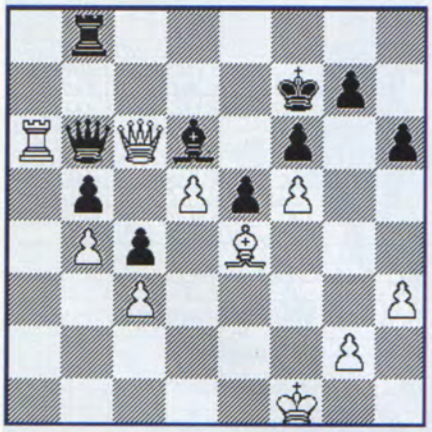
Αν παρ' όλα αυτά εξακολουθείτε να αναρωτιέστε πώς (και γιατί) έχασε ο Kasparov από τον Deep Blue, οι απαντήσεις είναι πολλές... Ο Kasparov, όπως επισημαίνουν όλοι οι ειδικοί, αψήφησε τον Deep Blue (ίσως επειδή τον νίκησε πολύ εύκολα πέρυσι) και διάλεξε την



Το περίφημο Central Park, όπως φαίνεται από το κτίριο όπου έγιναν οι αγώνες.



Ο Kasparov λίγο προτού κάνει την πρώτη κίνηση του αγώνα.



Η περιβόητη θέση της δεύτερης παρτίδας που εγκατέλειψε ο Kasparov ενώ ήταν ισόπαλη!



Ο Kasparov και ο Joe Hoane, ο οποίος έπαιζε τις κινήσεις του Deep Blue.

πιο λαθεμένη τακτική για να τον αντιμετωπίσει. Αντί να παίξει το δικό του δημιουργικό και επιθετικό παιχνίδι, προσπάθησε να παίξει ως "αντι-computer". Δεν τα κατάφερε, γιατί δεν μπόρεσε τελικά να καταλάβει τον τρόπο σκέψης του Deep Blue και στο τέλος από την υπερένταση κατέρρευσε. Στο τέλος του αγώνα άφησε πάρα πολλά υπονοούμενα για τον τρόπο που έπαιζε ο Deep Blue, όπως ότι οι προγραμματιστές του παρέμβαιναν στον υπολογιστή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, γεγονός όμως που ΔΕΝ μπορεί να αποδειχτεί.

Μεγάλοι γκραν μετρ όπως οι Anand, Suzan Polgar (παγκόσμια πρωταθλήτρια γυναικών) αλλά και ο μεγάλος αντίπαλός του Ανατόλι Καρπόφ, υποστηρίζουν ότι ο Kasparov ήταν κυριολεκτικά αγνώριστος και ότι έτσι όπως έπαιζε η τελική ήττα ήταν αναμενόμενη. Ο γερμανικός Τύπος γράφει σε ειδικές αναλύσεις ότι το ματς δεν ήταν "φυσιολογικό", αφήνοντας υπονοούμενα προς όλες τις κατευθύνσεις. Ο Καρπόφ δήλωσε ανοικτά ότι ο ίδιος μπορεί να κερδίσει πανεύκολα τον Deep Blue και άφησε κάθε ενδεχόμενο ανοικτό για το τι πράγματι συνέβη στο ματς αυτό.

Ο Anand σε μία εξαιρετική συνέντευξη αναφέρει πως όσο η IBM δεν επιτρέπει να παίξει ο Deep Blue εναντίον των ισχυρότερων σκακιστών του κόσμου, δεν μπορούν να βγουν συγκεκριμένα συμπεράσματα για την πραγματική δυναμικότητά του, μια και έχει παίξει μόνο 12 παρτίδες! Ηδη ο Kasparov έχει ζητήσει έναν τρίτο αγώνα με λίγο διαφορετικές συνθήκες (να είναι στην ίδια αίθουσα με τον Deep Blue, να παιχτούν τουλάχιστον δέκα παρτίδες, να του δοθούν οι αναλύσεις του Deep Blue για τις παρτίδες που έπαιξαν -κάτι που οι προγραμματιστές του αρνούνται μέχρι στιγμής- και άλλα...).

Ο καιρός που οι υπερ-υπολογιστές, οι απόγονοι των φοβερού Hal και Shodan, θα κερδίζουν εύκολα ή δύσκολα τους σκακιστές πρώτης γραμμής (τους grandmasters όπως ονομάζονται), είναι ακόμη πολύ μακριά...

ΟΙ ΔΥΟ ΠΑΡΤΙΔΕΣ ΠΟΥ ΞΑΦΝΙΑΣΑΝ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

Παρτίδα 2

Λευκά: *Deep Blue*

Μαύρα: *Garry Kasparov*

1.ε4,ε5 2.Ιζ3,Ιγ6 3.Αβ5,α6 4.Αα4,Ιζ6 5.0-0,Αε7 6.Πε1,β5 7.Αβ3,δ6 8.γ3,0-0 9.θ3,θ6?! 10.δ4,Πε8 11.Ιβδ2,Αζ8 12.Ιζ1,Αδ7 13.Ιη3,Ια5 14.Αγ2,γ5 15.β3!,Ιγ6 16.δ5,Ιε7 17.Αε3,Ιη6 18.Βδ2,Ιθ7?! (το σωστό είναι 18...α5) 19.α4!,Ιθ4 20.ΙΧΙ,ΒΧΙ 21.Βε2!,Βδ8 22.β4,Βγ7 23.Πεγ1! (Η κίνηση-έκπληξη όλου του ματς. Οι "ειδικοί" τη θεωρούν ως πρωτοφανή για το επίπεδο οποιουδήποτε σκακιστικού υπολογιστή, χαρακτηρίζοντας την "κίνηση ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΑ καλλιεργημένης σκακιστικής κουλτούρας") 23...γ4 24.Πα3! (Αλλη μία εξαιρετική κίνηση από τον Deep Blue) 24...Πεγ8 25.Πγα1,Βδ8 26.ζ4! (Υψηλή στρατηγική) 27...Ιζ6 27.ζΧε,δΧε 28.Βζ1?! (Αβλεψία του Deep Blue; Το σωστό είναι 28.Βζ2!) 28...Ιε8 29.Βζ2,Ιδ6 30.Αβ6,Βε8 31.Π3α2!?,Αε7?! 32.Αγ5,Αζ8?! (Οι δύο τελευταίες κινήσεις δείχνουν γιατί ο Kasparov αλλάζοντας το στιλ του προσπαθούσε να παίξει ως αντι-υπολογιστής, ένα τεράστιο λάθος στρατηγικής αντιμετώπισης του Deep Blue που στο τέλος αναγκάστηκε να παραδεχτεί και ο ίδιος.) 33.Ιζ5!,ΑΧΙ 34.εΧΑ,ζ6? 35.Αχl,ΑΧΑ 36.αΧβ!,αΧβ 37.Αε4!? (το σωστό είναι 37.Ββ6!,ΠΧΠ 38.ΠΧΠ,Αγ7 39.Βε6+,ΒΧΒ 40.δΧΒ +-) 37...ΠΧΠ 38.ΒΧΠ,Βδ7 39.Βα7,Πγ7? (Είναι προφανές



Γκραν μαιτρ επί το έργον, ενώ αναλύουν μία παρτίδα.



Από τη συνέντευξη Τύπου που δόθηκε μετά τη λήξη του ματς.



Η αίθουσα του διεθνούς Τύπου. Κάμερες της τηλεόρασης και δημοσιογράφοι παρακολουθώντας μία παρτίδα.

ότι ο Kasparov παίζει ως ένας απλός σκακιστής και όχι ως ο κορυφαίος σκακιστής του κόσμου. Μοναδική ελπίδα του ήταν η αλλαγή των Βασιλισσών και ένα φινάλε με ανόμοιους αξιωματικούς.) 40.Ββ6,Πβ7 41.Πα8+,Ρζ7(?) 42.Βα6,Βγ7 43.Βγ6!,Ββ6+ 44.Ρζ1!,Πβ8 45.Πα6! 1-0. Εδώ ο Kasparov εγκατέλειψε σε μία θέση που, αντίθετα απ' ό,τι φαίνεται εκ πρώτης όψεως, είναι τελικά ΙΣΟΠΑΛΗ!!! Για έναν σκακιστή της κλάσης του κάτι τέτοιο είναι ΑΔΙΑΝΟΗΤΟ. Το σωστό ήταν 45...Βε3 και αν Α: 46.ΒΧΑ,Πε8!!! 47.Αζ3,Βγ1+ 48.Ρζ2,Βδ2+ 49.Αε2,Βζ4+ 50.Ρε1 Βγ1+ 51.Αδ1,ΒΧγ+ 52.Ρζ1,Βγ1!! και τα Λευκά δεν μπορούν να αποφύγουν το διαρκές σαχ.

Β: 46.Βδ7+,Ρη8! 47.ΒΧΑ,Πζ8 και έχουμε παρόμοιες βαριάντες με τις πιο πάνω θέσεις.

Το γεγονός αυτό επιβεβαίωσε και ο Murray Campbell από την ομάδα της IBM που είναι υπεύθυνη για τον Deep Blue!

Μετά την τρίτη παρτίδα, στο κέντρο Τύπου ο Kasparov έδωσε μία "καυτή" συνέντευξη. Είπε ανάμεσα σ' άλλα: 1) Η κίνηση 23. Πεγ1 είναι σχεδόν απίθανη για σκακιστικό υπολογιστή. 2) Είναι ακατανόητη η κίνηση 37. Αε4 του Deep Blue αντί του σωστού Ββ6, κίνηση που, όπως απέδειξε, στη θέση αυτή παίζει το σύνολο των σκακιστικών υπολογιστών! Ο ίδιος είπε χαρακτηριστικά ότι "...μόνο οι Anand, Kramnik, Ivanchuk και ίσως κάποιοι ακόμη" θα έκαναν ό,τι και ο Deep Blue στη θέση αυτή. Φυσικά η απορία παραμένει: Πώς ένας υπολογιστής αρνείται το υλικό κέρδος... 3) Πώς ο Deep Blue έκανε "αβλεψία" σε μία σαφώς κερδισμένη θέση ΜΗ βλέποντας ένα διαρκές σαχ που προέκυπτε μετά από 8-10 κινήσεις (όταν αναλύει 200.000.000 σ' ένα δευτερόλεπτο!!)

Ο Kasparov εδώ ερωτήθηκε ευθέως αν πιστεύει ότι υπήρξε "ανθρώπινη παρέμβαση" στον Deep Blue κατά τη διάρκεια της παρτίδας. Ο ίδιος αρνήθηκε να "περάσει τα όρια" και δεν απάντησε, αλλά απλώς επανέλαβε τα ερωτήματά του ζητώντας πειστικές απαντήσεις... που, δυστυχώς, όπως συμφωνούν όλοι οι ειδικοί, ακόμη τις περιμένει. (Ακόμη φυσικά και αν αυτό έχει γίνει, δεν μπορεί να αποδείξει ότι ο GM Joel Benjamin - υπεύθυνος σκακιστικού προγραμματισμού του Deep Blue - παρενέβη στον υπολογιστή κατά τη διάρκεια του αγώνα.)

Παρτίδα 6
Λευκά: *Deep Blue*
Μαύρα: *Garry Kasparov*

1.ε4,γ6 (Το ότι ο Kasparov διάλεξε να παίξει στον τόσο κρίσιμο αυτόν αγώνα ένα άνοιγμα σαν την Καρο-Καν, το οποίο είναι τελείως αντίθετο από τη σκακιστική προσωπικότητά του, απογοήτευσε τους πάντες.) 2.δ4,δ5 3.Ιγ3,δΧε 4.ΙΧε,Ιδ7 5.Ιη5,Ιηζ6 6.Αδ3,ε6 7.Ι1ζ3,η6?! (Το σωστό είναι 7...Αδ6 8.Βε3,η6 9.Ιε4,ΙΧΙ 10.ΒΧΙ,Ιζ6 όπως δείχνει η θεωρία του ανοίγματος.) 8.ΙΧε!! (Οπως υποστηρίζουν οι σχολιαστές, όταν ο Kasparov είδε την κίνηση αυτή, έκανε σαν να τον κτύπησε ηλεκτρικό ρεύμα. Το ζήτημα όμως είναι ότι την κίνηση αυτή την καταγράφουν ΟΛΑ τα βιβλία σαν μία κλασική παγίδα που τα μαύρα πρέπει να αποφεύγουν! Πώς δικαιολογείται ένα τέτοιο λάθος από τον καλύτερο ίσως γνώστη της θεωρίας που υπάρχει σήμερα στον κόσμο, μία πράγματι ζωντανή σκακιστική εγκυκλοπαίδεια όπως είναι ο Kasparov;) 8...Βε7? (Και έρχεται το ακόμη μεγαλύτερο λάθος. ΟΛΟΙ όσοι ασχολούνται με το άνοιγμα αυτό ξέρουν ότι το σωστό εδώ είναι 8...ζΧΙ 9.Αη6+,Ρε7 10.Ο-Ο,Βγ7 11.Πε1,Ρδ8 προετοιμάζοντας το ...Αζ8-δ6.) 9.Ο-Ο,ζΧΙ 10.Αη6+ (Στο σημείο αυτό ο Joe Hoane, που έπαιζε στη σκακιέρα τις κινήσεις του Deep Blue, ήταν τόσο νευρικός που έπαιξε κατά λάθος 10.Αγ1-η6+. Φυσικά η κίνηση είναι αδύνατη και οι σκακιστικοί κανόνες λένε ότι όταν ακουμπάς ένα κομμάτι είσαι ΥΠΟΧΡΕΩΜΕΝΟΣ να το κινήσεις, έστω και αν με την κίνησή σου αυτή χάνεις. Ομως μια και το λάθος ήταν του χειριστή, η κίνηση "πάρθηκε" πίσω και παίχτηκε η σωστή στη θέση της.) 10...Ρδ8 11.Αζ4,β5? (η πιο σωστή κίνηση είναι η 11... α5!! όπως έδειξε ο ειδικός του ανοίγματος Yasser Seirawan) 12.α4!,Αβ7 13.Πε1,Ιδ5 14.Αη3,Ργ8 15.αΧβ,γΧβ 16.Βδ3,Αγ6? (Μοναδικό εδώ είναι το 16...Ββ4 17.ΠΧε, Αε7.) 17.Αζ5!,εΧΑ 18.ΠΧΒ,ΑΧΠ 19.γ4 1-0.

■

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ



12.500 ΔΡΧ.

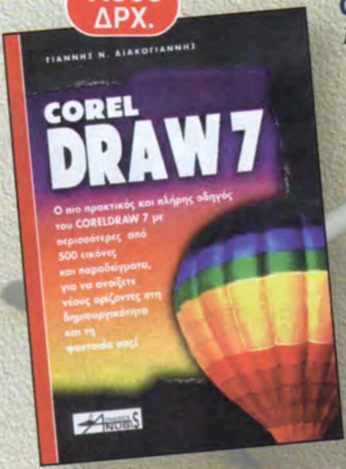
3D Studio Max

Γιάννης Ν. Διακογιάννης

Ενα κορυφαίο βιβλίο για Modelling, Rendering & Animation, που παρέχει πλήθος πολύτιμων συμβουλών για να κάνετε τη δουλειά σας πιο αποτελεσματική.

- Ολες οι νέες πανίσχυρες δυνατότητες του 3D Studio Max.
- Μάθετε τα πάντα για τα μοντέλα, την κίνηση και τους φωτισμούς.
- Νέες στρατηγικές για καλύτερα αποτελέσματα.
- Καλύπτει πλήρως τις δυνατότητες της έκδοσης 1.2.

Περιλαμβάνει CD-ROM με πολύτιμα βοηθήματα.



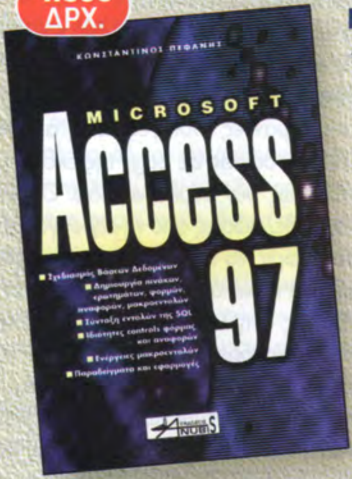
7.900 ΔΡΧ.

CorelDRAW! 7

Γιάννης Ν. Διακογιάννης

Μία αναλυτική προσέγγιση των πανίσχυρων χαρακτηριστικών του CorelDRAW! 7, με περισσότερες από 500 εικόνες και παραδείγματα. Περιλαμβάνει:

- Νέες δυνατότητες σχεδιασμού
- Επαγγελματικό διαχωρισμό χρωμάτων
- Επεξεργασία κειμένου
- Επαγγελματικά Templates με Styles
- Δημιουργία κινούμενων σχεδίων
- Λοξοτομές σε εξωθούμενα αντικείμενα



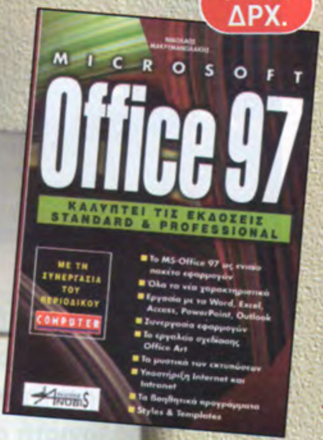
4.600 ΔΡΧ.

Microsoft ACCESS 97

Κωνσταντίνος Πεφάνης

Ενας εύχρηστος οδηγός της Microsoft Access '97 για τον αρχάριο και μέσο χρήστη. Γνωρίστε τα πάντα για τον τρόπο λειτουργίας της και δημιουργήστε γρήγορα και εύκολα τις δικές σας εφαρμογές

- Σχεδιασμός Βάσεων Δεδομένων
- Δημιουργία πινάκων, ερωτημάτων, φορμών, αναφορών, μακροεντολών
- Σύνταξη εντολών της SQL
- Ιδιότητες controls φόρμας και αναφορών
- Ενέργειες μακροεντολών
- Παραδείγματα και εφαρμογές



5.200 ΔΡΧ.

Microsoft OFFICE 97 Καλύπτονται οι εκδόσεις Standard και Professional

Νικόλαος Μακρυμανωλάκης

Μία διαφορετική, σφαιρική προσέγγιση του πιο ολοκληρωμένου πακέτου εφαρμογών γραφείου που θα σας επιτρέψει να ανακαλύψετε τα εξαιρετικά δυναμικά χαρακτηριστικά του Microsoft Office 97. Εξετάζονται οι διαδικασίες για:

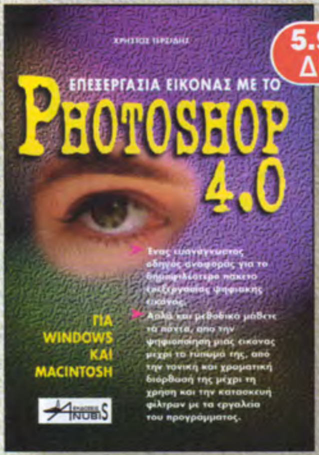
- Το περιβάλλον των εφαρμογών.
- Τις εκτυπώσεις.
- Το Internet.
- Το εργαλείο σχεδιασμού Office Art.
- Τα Styles και τα Templates.
- Τη συνεργασία των εφαρμογών.
- Τα βοηθητικά εργαλεία.

Επεξεργασία εικόνας με το PHOTOSHOP 4.0

Χρήστος Τερζίδης

Μάθετε, απλά και μεθοδικά, τα πάντα γύρω από την ηλεκτρονική επεξεργασία ψηφιακής εικόνας με το PHOTOSHOP 4.0.

- Τονική και χρωματική διόρθωση εικόνας.
- Νέοι τρόποι δημιουργίας μάσκας.
- Δημιουργία νέων φίλτρων (filter factory).
- Παρουσίαση του κατάλληλου εξοπλισμού (scanners, εκτυπωτές).
- Layers, ένθεση εικόνας και κειμένου.



5.900 ΔΡΧ.

ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ΤΗΣ ANUBIS: http://www.compulink.gr/mall

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 15, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095, fax: 9242219, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663, ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS COMPUTER SOLUTIONS, Λ. Ακροπόλεως 53, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax.: 317470

LIGHTWAVE 5.5
Συνάντηση με τον πρωταγωνιστή



Ωραία δεν θα ήταν να μπορούσατε να αναπαραγάγειτε στον υπολογιστή σας όλα αυτά τα εντυπωσιακά εφέ που θαυμάζετε στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο; Το Lightwave σας παρέχει αυτήν τη δυνατότητα από την άνεση της πολυθρόνας σας.

του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ece.ntua.gr

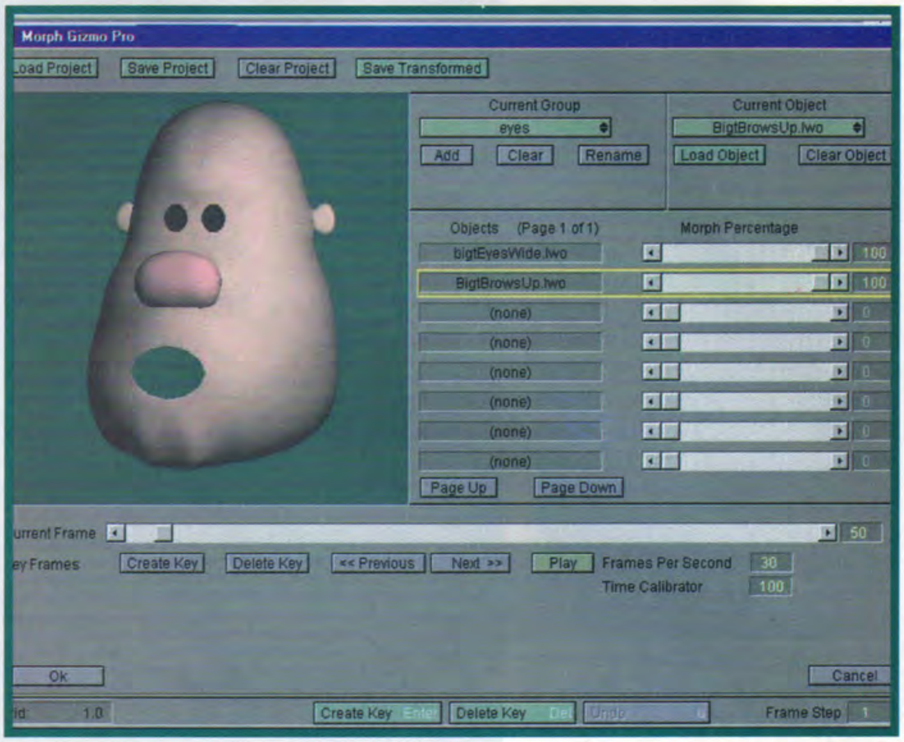
Αρκετοί από εμάς έχουμε βρει στον πιστό υπολογιστή μας ένα μοναδικό καταφύγιο από τις συνεχείς κακοτοπιές. Μπορούμε λοιπόν να περάσουμε τις "δύσκολες ώρες" σχεδιάζοντας και υλοποιώντας, για παράδειγμα, ένα καινούριο επεισόδιο των X-Files ή του Babylon 5 ή τη συνέχεια κινηματογραφικών επιτυχιών όπως το Star Trek ή των ταινιών του James Bond. Το κοινό σημείο όλων αυτών των παραγωγών είναι ότι τα ειδικά εφέ, στα οποία οφείλουν άλλες περισσότερο κι άλλες λιγότερο την επιτυχία τους, πέρασαν μέσα από την οθόνη του Lightwave. Από την ήδη μεγάλη λίστα τέτοιων παραγωγών μπορούμε να αναφέρουμε τις περιπέτειες του τηλεοπτικού Ηρακλή, τις σχετικά πρόσφατες ταινίες "Nixon" και "Courage under fire", καθώς και τις πολύ συμπαθητικές διαφημίσεις των M&Ms. Με ποιον τρόπο μπορούμε και εμείς να ασχοληθούμε με κάτι σχετικό; Αρχικά, πρέπει να τονίσουμε ότι το Lightwave δεν απαιτεί κάποιο τερατώδες σε προδιαγραφές μηχάνημα για να δουλέψει, αντίθετα με τα περισσότερα πακέτα της κατηγορίας του. Ετσι, μας αρκεί ένα σύστημα βασισμένο σε έναν μέτριο Pentium (για τα σημερινά δεδομένα) με 16MB RAM και μία κάρτα γραφικών που να επιταχύνει τις λειτουργίες του Direct 3D, όπως άλλωστε κάνουν οι περισσότερες από τις κάρτες που κυκλοφορούν αυτήν τη στιγμή στην αγορά. Από εκεί και πέρα, το μόνο όριο που υπάρχει είναι αυτό της φαντασίας και της διάθεσης που έχουμε, καθώς το Lightwave είναι σε θέση να αποδώσει ό,τι του ζητήσουμε.

ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ

Η νέα έκδοση του Lightwave έχει τον κωδικό 5.5, κάτι που σε άλλες περιπτώσεις θα μπορούσε να μας προδιαθέσει για ελάχιστες και ασήμαντες αλλαγές, ίσως ακόμα και απλές διορθώσεις σε bugs της έκδοσης 5.0. Αυτό όμως δεν συμβαίνει εδώ. Οι αλλαγές και οι βελτιώσεις από την προηγούμενη έκδοση, χωρίς να αλλάζουν ριζικά το χαρακτήρα του πακέτου, προσθέτουν αρκετούς πόντους στη λειτουργικότητα και τη δύναμή του, ικανοποιώντας παράλληλα τις περισσότερες από τις απαιτήσεις των περίπου 40.000 διαπιστευμένων χρηστών του Lightwave. Αυτό που παρατηρεί κάποιος με την πρώτη ματιά είναι η αλλαγή του user interface. Η Newtek, η εταιρία που αναπτύσσει το Lightwave, έχει τις ρίζες της στο μαγικό όσο και μοναχικό κόσμο της Amiga με επιτυχημένα προϊόντα όπως -εκτός του Lightwave - το Video Toaster, ένα παντοδύναμο περιφερειακό εγγραφής και επεξεργασίας video το οποίο κυριαρχούσε σε σχετικές παραγωγές μέχρι πριν από λίγα χρόνια. Οταν λοιπόν αποφάσισε να μεταφέρει το Lightwave στο χώρο των PCs, το περιβάλλον εργασίας ήταν το ίδιο με αυτό της έκδοσης του πακέτου για Amiga, το οποίο δεν ήταν ιδιαίτερα αρνητικό αλλά ήταν δυσάρεστο το γεγονός ότι έπρεπε κάποιος να αποχωριστεί το φιλικό και δοκιμασμένο περιβάλλον των Windows και να προσαρμοστεί σε κάτι διαφορετικό. Σε αυτήν τη διαπίστωση μπορεί να αντιτείνει κάποιος ότι το συ-

γκεκριμένο περιβάλλον έχει σχεδιαστεί για να βοηθά τις δουλειές γραφείου κ.λπ. Ωστόσο η ουσία είναι ότι η Newtek έχει πλέον βελτιώσει αρκετά την οργάνωση του χώρου εργασίας του Lightwave, διατηρώντας μεν αρκετά πλήκτρα στο αριστερό μέρος της οθόνης του, με τη διαφορά όμως ότι αυτά αλλάζουν ανάλογα με το είδος εργασίας που εκτελούμε. Ετσι, αν βρισκόμαστε στη διαδικασία του ορισμού μιας κάμερας, τα πλήκτρα αλλάζουν για να υποστηρίξουν τις σχετικές εργασίες. Ακόμα, έχουμε τη δυνατότητα ανάλογα με τις ανάγκες μας να κρύψουμε τα διάφορα παράθυρα, στα οποία μπορούμε να εισαγάγουμε αριθμητικά ή όχι δεδομένα σχετικά με τα αντικείμενα της σκηνής μας κερδίζοντας έτσι χώρο στην οθόνη, και μετά να τα επαναφέρουμε χωρίς να επιλέξουμε το αντίστοιχο εργαλείο, προκειμένου να επιφέρουμε κάποια αλλαγή. Με αυτόν τον τρόπο, οι μικρές τελευταίες αλλαγές που μπορεί να χρειάζονται σε κάποια σκηνή γίνονται εύκολα και χωρίς πολύ κόπο.

Κατά τα άλλα, το user interface του Lightwave και η σειρά με την οποία γίνεται η σχεδίαση παραμένουν όπως και στις προηγούμενες εκδόσεις: η μοντελοποίηση ενός αντικειμένου γίνεται σε ξεχωριστό τμήμα του πακέτου (modeler) από το layout και η μεταφορά αυτή γίνεται μετά την αποθήκευση του μοντέλου σε αρχείο. Ο χώρος σχεδίασης αποτελείται από τέσσερα ισομεγέθη παράθυρα, από τα οποία το ένα μας παρουσιάζει την προεπισκόπηση του αντικειμένου που σχεδιάζουμε. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο, καθώς από τα άλλα τρία παράθυρα που παρουσιάζουν τις τρεις όψεις του αντικειμένου σε γραμμική (wireframe) μορφή είναι δυνατό να μας ξεφύγουν κάποιες λεπτομέρειες τις οποίες ανιχνεύουμε κατά την απόδοση του αντικειμένου στο layout. Σε αυτήν την περίπτωση, για να επιφέρουμε οποιαδήποτε διόρθωση, πρέπει να ξαναμπούμε στο modeler, οπότε όσο περισσότερες τέτοιες λεπτομέρειες προλάβουμε τόσο το καλύτερο. Αυτή είναι και η φιλοσοφία των πακέτων της κατηγορίας του Lightwave: μπορεί κάποιος να στήσει με σχετικά λίγα χρήματα ένα σύστημα που να δουλεύει το πακέτο της αρεσκείας του και στην πορεία να προσθέσει μια καλύτερη κάρτα γραφικών για να κάνει τη δουλειά του πιο άνετα. Σε αυτό το σημείο



Κάντε το χαρακτήρα σας να μιλάει με το morph gizmo.

επισημαίνεται ότι οι επιταχυντές OpenGL δεν επιταχύνουν τη διαδικασία της τελικής απόδοσης (render) μιας σκηνής, παρά μόνο την προεπισκόπηση που περιγράψαμε. Ακόμα όμως και αυτή η ευκολία είναι πολύ χρήσιμη, ιδιαίτερα όταν οι σκηνές μας αρχίζουν και γίνονται πολύπλοκες. Σε τέτοιες περιπτώσεις χρήσιμη είναι και η λειτουργία των πολλαπλών layers που μας επιτρέπουν να διαχειριζόμαστε παράλληλα πολλά διαφορετικά αντικείμενα, ανεξάρτητα το ένα από το άλλο.



Ο Indiana Jones υποκλίνεται στο Lightwave...

Τα εργαλεία μοντελοποίησης είναι αυτά που κάνουν το Lightwave να ξεχωρίζει ανάμεσα στα πακέτα της κλάσης του. Μπορεί κάποιος να ξεκινήσει από ένα απλό πολυγωνικό αντικείμενο και να αρχίσει να το "πλάθει" λες και είναι φτιαγμένο από πηλό, για να καταλήξει σε πολύπλοκες μορφές αντικειμένων που σε άλλα πακέτα θα απαιτούσαν τεράστια προσπάθεια - θυμηθείτε τη διαφήμιση των M&Ms. Ο star, μια και μιλάμε για τηλεοπτικές παραγωγές, του modeler είναι χωρίς αμφιβολία το εργαλείο MetaNURBS. Χάρη σε αυτό το εργαλείο γίνεται η μετατροπή που περιγράψαμε, ανάμεσα σε πολυγωνικά αντικείμενα και αντικείμενα που

περιγράφονται από καμπύλες επιφάνειες. Χωρίς να χρειαστεί να αναφέρουμε τα θεωρητικά των NURBS, είναι εύκολο να φανταστεί κάποιος ότι η αναπαράσταση ενός φυσικού αντικειμένου, όπως ένα ανθρώπινο πρόσωπο, είναι πολύ πιο απλή και ακριβής χρησιμοποιώντας καμπύλες επιφάνειες παρά απλές τριγωνικές πλευρές όπως τα περισσότερα άλλα πακέτα μοντελοποίησης. Η επεξεργασία ενός τέτοιου αντικειμένου γίνεται είτε μετακινώντας τις καμπύλες που το ορίζουν είτε ορίζοντας ένα πλέγμα σαν σκαλωσιά που να το περικλείει και μετακινώντας τους κόμβους αυτού του πλέγματος. Αλλες λειτουργίες περιλαμβάνουν τη μεταβολή της εμβέλειας κάποιας λειτουργίας έτσι ώστε η ισχύς ενός εργαλείου να μην είναι τοπική, αλλά να μειώνεται με την απόσταση από το σημείο που το εφαρμόζουμε ή την προοδευτική αύξηση της λεπτομέρειας σε ένα αντικείμενο. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο σε περιπτώσεις που θέλουμε να εισαγάγουμε κάποια τοπική μεταβολή στο αντικείμενό μας και χρειαζόμαστε μεγαλύτερο αριθμό πολυγώνων (πριν από την απόδοση όλα τα αντικείμενα πρέπει να μετατραπούν σε πολύγωνα με τη λειτουργία freeze), χωρίς να θέλουμε να αυξήσουμε αυτόν τον αριθμό σε όλο το αντικείμενο. Αλλες χρήσιμες λειτουργίες είναι η ύπαρξη πολλαπλών επιπέδων ακύρωσης εντολών (undo), η χρήση καμπύλων γραμμών για τον τεμαχισμό αντικειμένων και η διαλογική σχεδίαση αντικειμένων από γράμματα. Αυτό σημαίνει ότι μπορούμε να επιλέξουμε μια οποιαδήποτε γραμματοσειρά True Type ή Type 1, να γράψουμε μια λέξη στην οθόνη και να την επεξεργαστούμε ή να την αλλάξουμε, βλέποντας παράλληλα και το αντίστοιχο αποτέλεσμα. Στις δυνατότητες επεξεργασίας περιλαμβάνεται και ένα πολύ ισχυρό εργαλείο σκαλίσματος (bevel) αντικειμένων, το οποίο όταν χρησιμοποιείται σε γράμματα μπορεί εύκολα να δώσει εντυπωσιακά αποτελέσματα. Εδώ, όπως και σε όλα τα εργαλεία, είναι δυνατή η εισαγωγή αριθμητικών τιμών για την ακριβή τοποθέτηση και δημιουργία των αντικειμένων μας. Οι αριθμητικές τιμές αυτές, μάλιστα, μπορεί να εκφράζουν και πραγματικές μονάδες (χιλιοστά ή μέτρα), έτσι ώστε να μπορούμε εύκολα να αναπαραστήσουμε πραγματικά αντικείμενα ή να οπτικοποιήσουμε κάποια σχέδια ή ακόμα και να σχεδιάσουμε το λογότυπο μιας εταιρίας.



Κι όμως είναι rendering από υπολογιστή!

ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

Αν οι δυνατότητες μοντελοποίησης του Lightwave το έκαναν γνωστό ως πακέτο σχεδίασης, τα εργαλεία απόδοσης και εμψύχωσης το καθιστούν απαραίτητο για κάθε μικρή ή μεγαλύτερη παραγωγή. Μπορεί κάποιος, έπειτα από προσπάθεια, να καταφέρει να μοντελοποιήσει το πιο πολύπλοκο ή εντυπωσιακό αντικείμενο, το μάτι όμως του θεατή δεν πρόκειται να προσέξει τη γεωμετρία του ούτε να θαυμάσει τις μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν. Συνήθως αυτό που μετράει, ειδικά στην κινούμενη εικόνα, είναι τα εφέ και η αληθοφάνεια μιας σκηνής. Σε αυτόν τον τομέα το Lightwave πετάει: από τα υλικά που αποδίδονται στα αντικείμενα μέχρι τη δυνατότητα ρεαλιστικής κίνησης ανθρωπόμορφων χαρακτήρων και τα ειδικά εφέ που έχουν σχέση με τις φωτεινές πηγές, όλα συνηγορούν στο να δημιουργήσει κάποιος μια εικόνα ανάλογη με αυτήν που έχει στη φαντασία του. Αναλυτικότερα τα υλικά μπορούν τώρα να αποτελούνται από διαφορετικές εικόνες για απεικόνιση υφής (texture maps), οι οποίες να αποδίδονται η μία πάνω στην άλλη. Αυτό είναι χρήσιμο όταν θέλουμε να αποδώσουμε στο αντικείμενό μας μια γενική υφή, για παράδειγμα, μια εικόνα ξύλου στην επιφάνεια ενός επίπλου, αλλά θέλουμε τοπικά να εισαγάγουμε και μια λεπτομέρεια, για παράδειγμα, μια γρατσουνιά. Οι εικόνες αυτές μπορούν να μετακινούνται κατά την πορεία του χρόνου, δίνοντας έτσι την αίσθηση της κίνησης ή γενικότερα της μεταβολής της εμφάνισης ενός αντικειμένου. Οσον αφορά στην εμψύχωση ενός χαρακτήρα, το Lightwave χρησιμοποιεί μια απόλυτα επιτυχημένη υλοποίηση των εργαλείων των bones και inverse kinematics που άλλα πακέτα - δεν αναφέρουμε ονόματα - απαιτούν να τα προμηθευτεί ο χρήστης ξεχωριστά. Προκειμένου να κατανοήσει κάποιος την ιδέα των bones, αρκεί να φανταστεί ένα μοντέλο του ανθρώπινου σώματος. Επειδή αυτού του είδους τα μοντέλα είναι ιδιαίτερα πολύπλοκα, ο καθορισμός της κίνησής τους με ρεαλιστικό τρόπο είναι δύσκολος και χρονοβόρος. Αν όμως σε κάθε μέλος του σώματος αντιστοιχίσουμε ένα απλό, κυλινδρικό έστω, αντικείμενο - το bone -, τότε μπορούμε να ορίσουμε την κίνηση του σκελετού που δημιουργήσαμε και να ζητήσουμε από τα αντίστοιχα πραγματικά μέλη να ακολουθήσουν αυτήν την κίνηση. Στη συνέχεια, την κίνηση των bones μπορούμε να την αντιγράψουμε σε άλλους χαρακτήρες με την ίδια σωματική δομή (πιθήκους ή ρομπότ) με ελάχιστες ή καθόλου αλλαγές. Στο Lightwave, μάλιστα, η κίνηση των bones μπορεί να συνοδευτεί και από αντίστοιχη παραμόρφωση κάποιας επιφάνειας όπως οι συσπάσεις των μυών των ποδιών κατά το περπάτημα.

Για τους φανατικούς τηλεοπτικών σειρών, όπως το Babylon 5 ή το Seaquest, το Lightwave έχει συνδέσει το όνομά του με τα lens flares, το εφέ δηλαδή που προκαλούνται από το φωτογραφικό ή τον κινηματογραφικό φακό όταν κοιτάζουν μια δυνατή φωτεινή πηγή. Εκτός από αυτό το εργαλείο που έχει αναβαθμιστεί σημαντικά, τώρα το Lightwave προσφέρει και τη δυνατότητα volumetric lights, για προσομοίωση του εφέ μια φωτεινής πηγής σε ένα περιβάλλον γεμάτο σκόνη. Ετσι, τα volumetric lights δεν φωτίζουν απλώς ένα αντικείμενο, αλλά το φως που εκπέμπουν είναι ορατό ακόμα και μέσα στο κενό. Αλλη αξιοσημείωτη λεπτομέρεια είναι πως το φόντο της σκηνής δεν είναι στατικό, αλλά μπορεί να μεταβάλλεται μέσα σε αυτήν αλλάζοντας θέση ή συμμετέχοντας στις ανακλάσεις των αντικειμένων.

Στις νέες δυνατότητες της έκδοσης 5.5 περιλαμβάνονται και τα συστήματα σωματιδίων (particle systems), τα οποία μπορούν να αποδώσουν με μεγάλη ευκολία χαοτικά αντικείμενα όπως η βροχή, η φωτιά και η αυτόματη παραγωγή εικόνων τύπου καρτούν από τη σκηνή μας. Οταν δε έρχεται η ώρα της αλήθειας, δηλαδή της απόδοσης αυτού που έχουμε σχεδιάσει στην οθόνη ή το video, το Lightwave δείχνει πράγματι τα δόντια του. Ολα αυτά τα εφέ που περιγράψαμε, μαζί με τις πιο ρεαλιστικές σκιές και ανακλάσεις, δεν θα ήταν εφικτά αν η Newtek δεν χρησιμοποιούσε για την απόδοση την τεχνική του ray tracing. Η τεχνική αυτή, που μιμείται πράγματι τη συμπεριφορά του φωτός καθώς αυτό συναντά τα διάφορα αντικείμενα, δίνει τις περισσότερες φορές ό,τι καλύτερο στον τομέα του φωτορεαλισμού. Και αν έχει τη φήμη της χρονοβόρας διαδικασίας, το Lightwave έρχεται να τη διαψεύσει: μια σκηνή ενός διαστημικού σταθμού, με δεκάδες πολύπλοκα αντικείμενα και φωτεινές πηγές όπως τις περιγράψαμε, αποδόθηκε σε χρόνο μικρότερο των τριών λεπτών, ενώ σε άλλα πακέτα θα απαιτούσε πολύ παραπάνω. Αυτό είναι ίσως το σημείο όπου ένας πιο ισχυρός επεξεργαστής - με λιγότερη ή περισσότερη μνήμη - μπορεί να κάνει τη διαφορά, αν και βέβαια τίποτα δεν μας εμποδίζει να αφήσουμε τον υπολογιστή μας να κάνει render όλο το βράδυ.



Ολα τα όπλα του Lightwave εν δράσει.

Η ΔΥΝΑΜΗ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Είναι πράγματι πολύ δύσκολο να περιγράψει κάποιος τις δυνατότητες του Lightwave μέσα από τις σελίδες ενός περιοδικού - μερικά πράγματα πρέπει να τα δει κάποιος για να τα πιστέψει. Ελπίζουμε ότι μέσα από το CD του "PC Master" θα μπορέσουμε σύντομα να σας μεταφέρουμε κάποιες από τις δημιουργίες των καλύτερων σχεδιαστών του Lightwave - σε αυτό το σημείο θα πρέπει να τονίσουμε την άριστη συνεργασία με την Αμυ Α.Ε., την ελληνική αντιπροσωπία της Newtek. Η υποστήριξη της Αμυ δεν σταματά με την απλή προμήθεια του Lightwave, αλλά μπορεί να συνεχιστεί και με μια ολοκληρωμένη λύση με συστήματα εγγραφής και επεξεργασίας video, καθώς και με την προμήθεια πρόσθετων εξωτερικών προγραμμάτων (plug-ins) που επεκτείνουν τις δυνατότητες του Lightwave. Αυτό ίσως αφορά περισσότερο σε όσους προορίζουν το πακέτο για επαγγελματική παραγωγή - σε αυτούς αφορούν και οι δυνατότητες δικτύωσής του με τις εκδόσεις για άλλα μηχανήματα, όπως Alpha με Windows NT, PowerMac ή SGI, καθώς και η υποστήριξη καρτών RenderGL. Πέρα από όλα αυτά, το Lightwave, με το ευρύ φάσμα των δυνατοτήτων του, την επεκτασιμότητα μέσω plug- ins, την ύπαρξη πλήθους πηγών από το Internet και την απίστευτα χαμηλή τιμή του για πακέτο τέτοιας κατηγορίας, αποτελεί ιδανική διέξοδο για τη δημιουργικότητα ενός χομπίστα, αλλά και λύση για τις ανάγκες ενός επαγγελματία. Δεν είναι, τελικά, τυχαίο το ότι είναι ο αληθινός πρωταγωνιστής σε τόσες παραγωγές. Διευκρινίζουμε, τέλος, πως το Lightwave 5.5 δεν είναι ακόμα διαθέσιμο προς πώληση. Οπως μας διευκρίνισε η αντιπρόσωπος εταιρία στην Ελλάδα, Αμυ, για όσους αγοράσουν την παρούσα έκδοση (5.0 - τιμή 620.000 δρχ.) από τώρα έως την κυκλοφορία του 5.5 θα υπάρχει πλεονέκτημα έκπτωσης στην αναβάθμιση, η οποία θα είναι ακριβώς η διαφορά στην τιμή των δύο πακέτων της τάξης των 100 δολαρίων. Ετσι, κάποιος που ενδιαφέρεται για το πρόγραμμα, μπορεί να το αγοράσει άμεσα, αφού θα έχει τη δυνατότητα χρησιμοποίησης της έκδοσης 5.0, ενώ παράλληλα θα μπορεί να αποκτήσει την έκδοση 5.5 με ελάχιστο κόστος.

■

LIGHTWAVE 5.5

ΕΤΑΙΡΙΑ: Newtek
ΔΙΑΘΕΣΗ: AMY A.E.,
Τροίας 58, Βριλήσσια, τηλ.: 6133000

ΔΡΑΣΗ ΥΨΗΛΗΣ ΤΑΣΗΣ!

Games out of Limits

MULTI PLAYER GAMES ON LINE

The GAME

COMPULINK nEt

Με τη συνεργασία του PCmaster

ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ ΤΗΣ COMPULINK

ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΥ 3ου ΔΙΠΛΟΥ ON-LINE ΤΟΥΡΝΟΥΑ TETRINET & WARCRAFT II

ΟΙ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΠΡΩΤΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΚΑΘΕ ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΟΥΝ

1ος: Ενα **CYBERBOY** που μετατρέπει τον Η/Υ σας σε έναν τρισδιάστατο κόσμο, αξίας 34.000 δρχ.
2ος: Ενα **DIGIPHONE** για να μιλάτε μέσω Internet και να μην πληρώνετε υπεραστικά τέλη, αξίας 18.000 δρχ.
3ος: Τη φημισμένη σειρά Screen Savers **AFTER DARK**, αξίας 12.000 δρχ.
4ος: Το εκπληκτικό CD-ROM **Olympic Gold**, αξίας 8.000 δρχ.

ΠΑΙΞΤΕ ΚΙ ΕΣΕΙΣ. ΖΗΣΤΕ ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ, ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΠΛΟΥΣΙΑ ΔΩΡΑ.

ΟΛΑ ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

- Τσιμισκή 109, Θεσ/νίκη, τηλ.: (031) 256858
- Στουρνάρη & Τζωρτζ 34, Αθήνα, τηλ.: (01) 3829106-7
- Βουλιαγμένης 534, τηλ.: (01) 9966660-667

multirama MULTIMEDIA PARK

http://www.compulink.gr/gamenet

το 3ο ΔΙΠΛΟ ON-LINE ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕ

Ζητήστε πληροφορίες για τα επόμενα τουρνουά του GameNet στα τηλέφωνα 9249761-8.

COMPULINK NETWORK

Αθήνα: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9249761-8, fax: 9249290
Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
E-Mail Address: clink@compulink.gr URL: http://www.compulink.gr

ΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΤΑ PCs

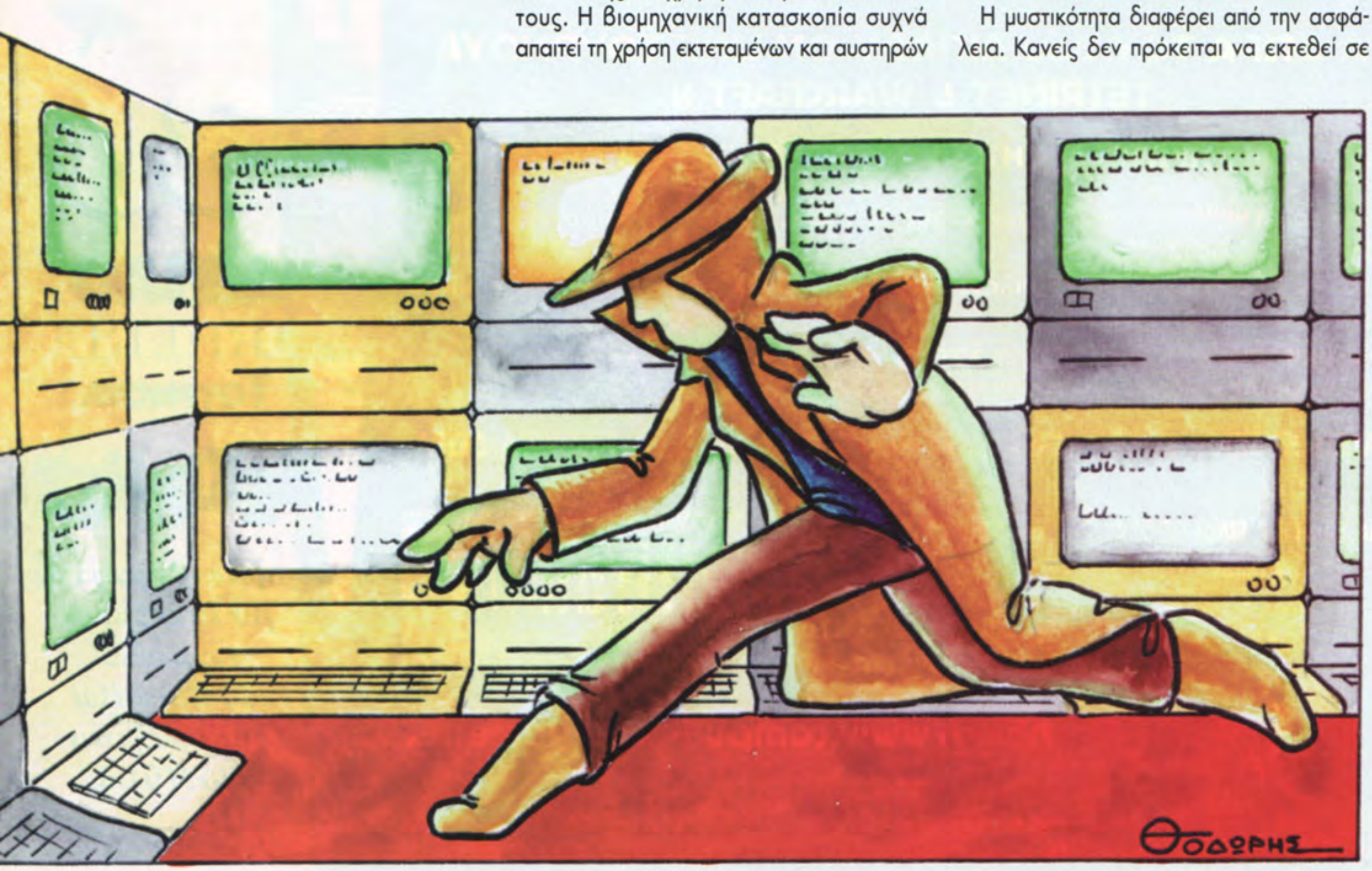
Ως έναν βαθμό, όλοι επιθυμούμε τη μυστικότητα. Ωστόσο, στην ψηφιακή εποχή που διανύουμε είναι αδύνατη χωρίς την κρυπτογράφηση.

του Ιορδάνη Ασλανίδη
jasla@compulink.gr

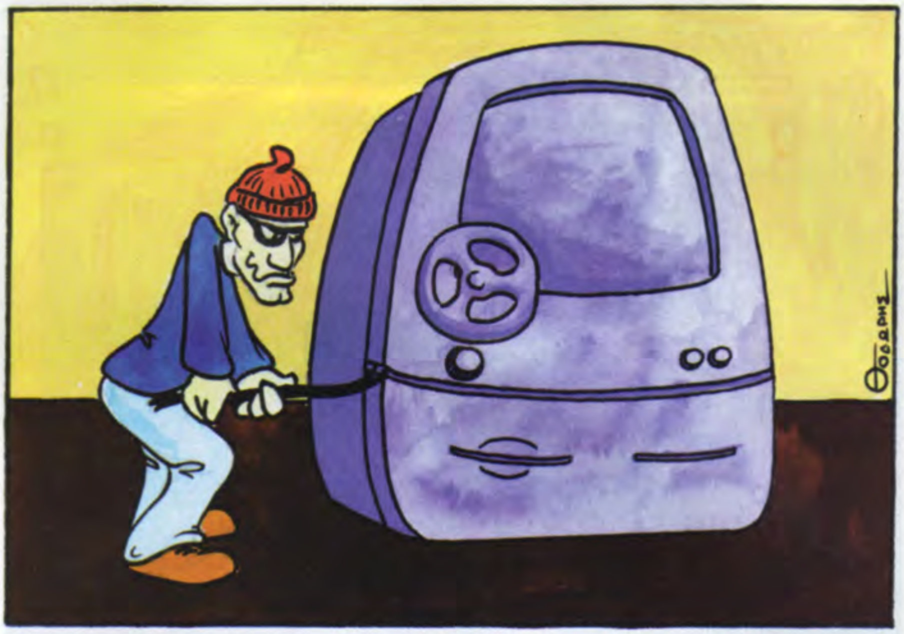
Ανέκαθεν υπήρχε η ανάγκη προστασίας των πληροφοριών από τα "αδιάκριτα" βλέμματα. Στο χαρτοβασίλειο που επικρατούσε μέχρι την έλευση των υπολογιστών, οι κλειδαριές ασφαλείας ήταν ζωτικής σημασίας, ενώ συχνά χρησιμοποιούνταν και η αποθήκευση στα γνωστά από τις κατασκοπικές ταινίες μικροφίλμ. Στις ηλεκτρονικές ημέρες όμως που ακολούθησαν, λόγω της νέας φύσης τους, οι πληροφορίες που θα μπορούσαν να ωφελήσουν ή να εκπαιδεύσουν κάποιους ανθρώπους ή μία ομάδα αυτών θα μπορούσαν επίσης να χρησιμοποιηθούν εναντίον τους. Η βιομηχανική κατασκοπία συχνά απαιτεί τη χρήση εκτεταμένων και αυστηρών μέτρων ασφαλείας. Εκείνοι δε που θέλουν να ασκήσουν τα απορρέοντα από την προσωπική ελευθερία τους δικαιώματα -πέρα από το φυσικό έλεγχο των κυβερνήσεων- θέλουν, επίσης, να αποκρύψουν ορισμένες πληροφορίες, προκειμένου να μην υποστούν τις συνέπειες της ανυπακοής τους στους κρατικούς κανόνες. Ακόμα, με την επέκταση του Internet, η διάδοση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου έχει οδηγήσει στη φυσική ανάγκη της τοποθέτησης "φακέλων" στα e-mails, με τη μορφή κάποιου είδους κρυπτογράφησης.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΑΣΦΑΛΕΙΑ

Η μυστικότητα διαφέρει από την ασφάλεια. Κανείς δεν πρόκειται να εκτεθεί σε



κίνδυνο ή να πεθάνει, εάν αποκαλυφθούν τα 45MB εικόνων με πιπεράτο περιεχόμενο που έχετε καταχωνιάσει στο σκληρό σας δίσκο ή το ημερολόγιο που ενημερώνετε με ακατονόμαστα κουτσομπολιά. Ωστόσο, η πρόσβαση κάποιων σε αυτά τα στοιχεία μπορεί να σας στενοχωρήσει πολύ, να βλάψει την καριέρα σας ή να σας στοιχίσει κάποια χρήματα, ανάλογα με το πρόσωπο που θα δει όλα αυτά ή έστω ένα μέρος τους. Μπορεί, επιπλέον, να θέλετε να εμποδίσετε την πρόσβαση σε παιχνίδια, προγράμματα του Internet ή ολόκληρα directories χρησιμοποιώντας ενδεχομένως ένα προστατευμένο directory για κάθε άτομο που χρησιμοποιεί το PC. Η δυνατότητα της προστασίας αρχείων από αναρμόδια βλέμματα καθιστά τη χρήση ενός home PC πολύ πιο ελκυστική.



ΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΗ

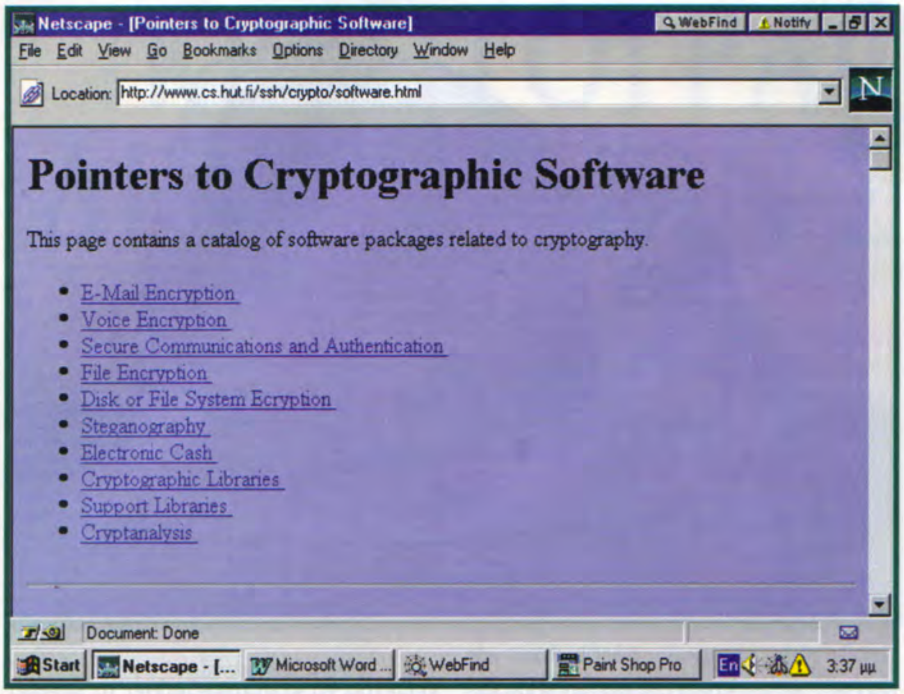
Για την κρυπτογράφηση ενός αρχείου απαιτείται μια σειρά μετασχηματισμών του με τη χρήση των αρχικών δεδομένων του και ενός μυστικού "κλειδιού". Η διαδικασία πρέπει να είναι απλή στην εφαρμογή της, είναι όμως πολύ δύσκολο να αντιστραφεί (και να αποκαλυφθεί το αρχείο) χωρίς τη γνώση του κλειδιού. Υπάρχουν διάφορες προσεγγίσεις, καθεμία από τις οποίες παρουσιάζει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Το Word, για παράδειγμα, και άλλες επαγγελματικής ποιότητας εφαρμογές παρέχουν κρυπτογράφηση μέσω ενός κωδικού προστασίας για τα αρχεία τους. Πρόκειται όμως για μία σχετικά απλοϊκή προστασία, αφού υπάρχουν πολλά προγράμματα ικανά να "σπάσουν" τα περισσότερα προστατευμένα από εφαρμογές αρχεία σε λιγότερο από ένα δευτερόλεπτο. Λίγο περισσότερο εξελιγμένο είναι το PKZip, το οποίο συμπιέζει και προστατεύει αρχεία (η shareware έκδοσή του διατίθεται ευρέως). Σε αντίθεση με τις προαναφερθείσες εφαρμογές, το PKZip δουλεύει με οποιαδήποτε αρχεία ή ομάδες αρχείων, παρεμβαίνει όμως στην κανονική χρήση του PC, καθώς απαιτούνται κάποιες επιπλέον ενέργειες για να λειτουργήσει.

Υπάρχουν, ακόμα, hardware συστήματα κρυπτογράφησης, όπως, για παράδειγμα, αυτά που χρησιμοποιεί η Compaq στους σκληρούς δίσκους των portable PCs που παράγει. Αν και πρόκειται για μία γρήγορη και διαφανή μέθοδο κρυπτογράφησης, κρύβει αναπόφευκτα τα πάντα κάτω από έναν μόνο κωδικό, ενώ απαιτεί από τον αποδέκτη των μηνυμάτων μας να διαθέτει το ίδιο hardware. Το σοβαρότερο όμως μειονέκτημα που παρουσιάζει μία παρόμοια προσέγγιση είναι πως εάν κάτι δεν πάει καλά με ένα τέτοιο μηχάνημα, υπάρχει το ενδεχόμενο να χαθεί οποιαδήποτε πρόσβαση στο δίσκο.

Την καλύτερη λύση, όταν πρόκειται για την ασφάλεια ενός υπολογιστή τον οποίο χρησιμοποιούν περισσότεροι από ένας χρήστες, αποτελούν κάποια εξειδικευμένα προγράμματα που αναλαμβάνουν να προστατέψουν ορισμένα αρχεία και directories, τα οποία, εφόσον χρησιμοποιούνται από κάποιον που έχει το κλειδί, συμπεριφέρονται όπως όλα τα υπόλοιπα. Για τις διακινούμενες μέσα στο δίκτυο πληροφορίες, όμως, η διαδικασία προστασίας τους από τρίτους είναι περισσότερο περίπλοκη.

ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΗ ΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΗ

Η παραδοσιακή κρυπτογράφηση βασίζεται στη χρήση ενός μυστικού κλειδιού, γνωστού τόσο στον αποστολέα όσο και στον αποδέκτη του μηνύματος (ονομάζεται και "συμμετρική κρυπτογράφηση"). Ο αποστολέας χρησιμοποιεί το κλειδί προκειμένου να κρυπτογραφήσει το μήνυμα και ο αποδέκτης για να το αποκωδικοποιήσει. Επομένως, ο πρώτος πρέπει αρχικά να στείλει με κάποιον τρόπο το κλειδί στο δεύτερο. Εάν βρίσκονται σε διαφορετικές τοποθεσίες, πρέπει να εμπιστευθούν κάποιον αγγελιοφόρο, να έρθουν σε μια τηλεφωνική επικοινωνία ή να χρησιμοποιήσουν κάποιο άλλο μέσο μετάδοσης, ώστε να αποτρέψουν τυχόν αποκάλυψη του κλειδιού, εφόσον αυτό μεταδοθεί. Δηλαδή, είναι δύσκολο -αν όχι αδύνατο- να βρεθεί ένα ασφαλές "κανάλι" επικοινωνίας, η ύπαρξη άλλωστε του οποίου θα καταργούσε στην πράξη την ανάγκη για κρυπτογράφηση. Οποιοσδήποτε, όμως, "κρυφακούει" ή εμποδίζει τη μετάδοση του κλειδιού μπορεί στη συνέχεια να διαβάσει, να αλλάξει και να πλαστογραφήσει όλα τα κωδικοποιημένα ή πιστοποιημένα ως εμπιστευτικά μηνύματα που το χρησιμοποιούν. Η δημιουργία, η μετάδοση και η αποθήκευση των κλειδιών χαρακτηρίζονται από τον αγγλικό όρο "key management" και αποτελούν αντικείμενο διαχείρισης για όλα τα συστήματα κρυπτογράφησης. Επειδή όλα τα κλειδιά σε ένα τέτοιο σύστημα πρέπει να παραμένουν μυστικά, η συμμετρική κρυπτογράφηση συχνά αντιμετωπίζει προβλήματα διασφάλισης του key management, ιδιαίτερα σε ανοιχτά συστήματα με μεγάλο αριθμό χρηστών.



Μία από τις καλύτερες σελίδες στον Web για κρυπτογράφηση δεδομένων.

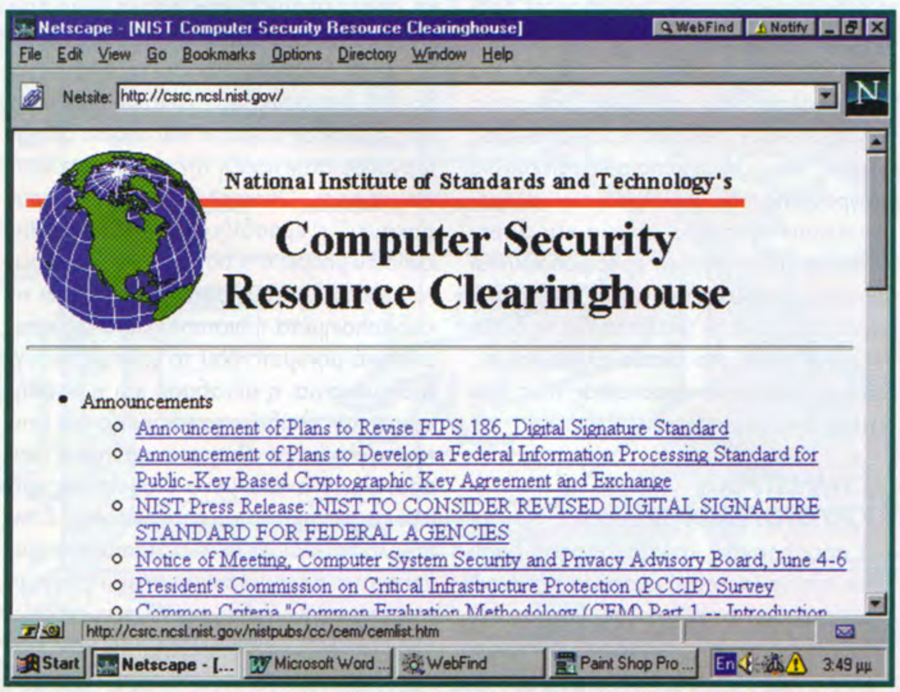
ΤΟ "ΚΛΕΙΔΙ"

Η απλούστερη μέθοδος είναι αυτή του "πίνακα μετατροπής", ο οποίος μεταβάλλει τα data του προς απόκρυψη κώδικα κατά έναν τυποποιημένο κάθε φορά τρόπο. Ο ίδιος πίνακας πρέπει έπειτα να χρησιμοποιηθεί για την αποκρυπτογράφηση του κώδικα. Οι επεξεργαστές της σειράς 80x86 διαθέτουν μία σχετική εντολή σε επίπεδο hardware. Καθώς η μέθοδος χρησιμοποιείται από παλιά και αρκεί μόνο η γνώση του πίνακα προκειμένου να "σπάσει" ο κώδικας, είναι προφανές ότι δεν παρέχει αποτελεσματική προστασία. Μία παραλλαγή της χρησιμοποιεί δύο ή περισσότερους πίνακες μετατροπής, οι οποίοι μπορούν να ενεργούν σε ψευδο-τυχαία σειρά. Για παράδειγμα, μπορεί ο ένας πίνακας να ενεργεί σε όλα τα "ζυγά" bytes και ο άλλος σε όλα τα "μονά". Εφόσον κάποιος δεν γνωρίζει ότι υπάρχουν ακριβώς δύο πίνακες, η αποκρυπτογράφηση καθίσταται σχετικά δύσκολη. Ενας άλλος τρόπος κωδικοποίησης είναι η αντιμετάθεση των δεδομένων (data repositioning), για την εκτέλεση της οποίας απαιτείται περισσότερος χρόνος. Τα bytes αναδιατάσσονται κατά ομάδες μέσα στο αρχείο, όπως τα γράμματα σε ένα ανάγραμμα. Αυτό δυσκολεύει ακόμα περισσότερο το σπάσιμο του κλειδώματος, ιδιαίτερα εφόσον χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με κάποια άλλη μέθοδο.

Ωστόσο, μία από τις καλύτερες μεθόδους κρυπτογράφησης είναι η περιστροφή των bytes (rotation), παράλληλα με ένα XOR bit masking. Η περιστροφή γίνεται προς διάφορες "κατευθύνσεις" μέσα στον κώδικα και ακολουθείται από μία αναστροφή των bits σε ορισμένες θέσεις, από 0 σε 1 και αντιστρόφως (XOR masking). Εάν προσθέσουμε και την επίδραση μίας ψευδο-τυχαίας ακολουθίας αριθμών για τη μετατροπή του αποτελέσματος, έχουμε έναν κώδικα που είναι "αρκετά" δύσκολο να παραβιαστεί.

PUBLIC-KEY CRYPTOGRAPHY

Η ιδέα της public-key κρυπτογράφησης γεννήθηκε το 1976 από τους Whitfield Diffie και Martin Hellman, στην προσπάθειά τους να επιλύσουν το πρόβλημα του key management, και βασίζεται στη δυσκολία υπολογισμού παραγόντων με πολύ μεγάλους αριθμούς. Κάθε χρήστης, από όσους στέλνουν και δέχονται μηνύματα, παίρνει ένα προσωπικό ζευγάρι συμπληρωματικά κλειδιά: το ένα είναι το public key που είναι φανερό και το άλλο είναι το private key που φυλάσσεται μυστικό. Η διαδικασία της κρυπτογράφησης χρησιμοποιεί τη μέθοδο της "καταπακτής", η οποία λειτουργεί μόνο προς τη μία κατεύθυνση. Οταν ο Α χρήστης θέλει να στείλει ένα μυστικό μήνυμα στον Β, βρίσκει κάπου το public key του Β και το χρησιμοποιεί για να το κρυπτογραφήσει, προτού του το στείλει. Το ίδιο public key, όμως, δεν μπορεί πλέον να χρησιμοποιηθεί



Αλλη μία πολύ καλή home page για computer και data security.

για την αντίστροφη πορεία και μόνο το private key του Β είναι ικανό να αποκρυπτογραφήσει το μήνυμα! Με αυτόν τον τρόπο, η ανάγκη για τον αποστολέα και το δέκτη να μοιραστούν μυστικές πληροφορίες που αφορούν στα κλειδιά εξαλείφεται: Ολες οι επικοινωνίες περικλείουν μόνο τα public keys των χρηστών. Η μόνη απαίτηση σε αυτή την περίπτωση είναι να συνδέονται τα public keys με τους κατόχους τους με κάποιον εμπιστευτικό και αξιόπιστο τρόπο.

DIGITAL SIGNATURES

Η τεχνολογία που περιγράφηκε παραπάνω μπορεί θαυμάσια να χρησιμοποιηθεί και για την πιστοποίηση των διακινούμενων μηνυμάτων. Εάν ο Α θέλει να "τυπογράψει" την αυθεντικότητα του μηνύματος που θα στείλει στον Β, κάνει έναν υπολογισμό που περιλαμβάνει το δικό του private key και το μήνυμα, δημιουργώντας με αυτόν τον τρόπο μία "ψηφιακή υπογραφή" (digital signature) που αποτυπώνεται σε αυτό και αποστέλλεται αυτομάτως μαζί του. Για να επαληθεύσει ο Β το γνήσιο της "υπογραφής" του Α, πρέπει να χρησιμοποιήσει το μήνυμα, την digital signature που περιέχει, καθώς και το public key του Α. Εάν το αποτέλεσμα αποδίδει σωστά μία απλή μαθηματική σχέση, η υπογραφή είναι γνήσια. Στην αντίθετη περίπτωση, μπορεί να είναι πλαστή και το μήνυμα να είναι παραποιημένο.

PGP (PRETTY GOOD PRIVACY)

Πρόκειται σίγουρα για το διασημότερο πρόγραμμα κρυπτογράφησης που έχει υπάρξει έως σήμερα. Κατασκευαστής του είναι ο πασίγνωστος πλέον Philip Zimmermann, ο οποίος, αφού δημιούργησε το ηχηρότερο public-key πρόγραμμα στην ιστορία των υπολογιστών, το διένειμε ελεύθερα μέσω του Internet. Για την ενέργειά του αυτή τέθηκε υπόλογος του αμερικανικού κράτους, για υποτιθέμενη παραβίαση των κανονισμών εξαγωγής. Υστερα από 28 μήνες εξέτασης των στοιχείων, η ομοσπονδιακή κυβέρνηση των ΗΠΑ έκλεισε την υπόθεση στις 11 Ιανουαρίου του 1996, χωρίς να σχολιάσει την απόφασή της να μην προχωρήσει, τελικά, στη δικαστική δίωξη του Zimmermann. Αλλωστε, το PGP είναι πλέον στη διάθεση καθενός επάνω σε αυτόν τον πλανήτη. Στην πρωτότυπη μορφή του, το PGP είναι ένα DOS πρόγραμμα που μπορεί να προσφέρει πρακτικά αδιάβλητη προστασία δεδομένων. Η διάσπαση των 1.024-bit κλειδιών που παράγει απέχει πολύ από τις δυνατότητες οποιασδήποτε σύγχρονης, γνωστής, υπολογιστικής ικανότητας. Σύμφωνα με ειδικούς αλγορίθμους υπολογισμού, η ισχύς που απαιτείται για ένα τέτοιο κλειδί ανέρχεται στα (κρατηθείτε...) 2,8x1.015 MIPS!!! Επιπλέον, το PGP κρυπτογραφεί τα μηνύματα με ένα τυχαίο, διαφορετικό κλειδί, κάθε φορά που χρησιμοποιείται, έτσι ώστε ακόμα και αν κάποιος κατορθώσει να σπάσει κάποιο από τα κλειδωμένα μηνύματά σας, δεν θα μπορέσει να κάνει το ίδιο με τα υπόλοιπα. Αυτό δεν σημαίνει ότι το πρόγραμμα δεν έχει καθόλου αδυναμίες, μία προσεκτική όμως ανάγνωση του manual (η αξία του οποίου είναι ίσως εξίσου πολύτιμη με το ίδιο το πρόγραμμα) μπορεί να τις ελαχιστοποιήσει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Αν και η εμπορική έκδοση του PGP για το περιβάλλον των Windows διατίθεται από τη Viacrypt, υπάρχουν μερικά παραθυρικά περιβάλλοντα που κρύβουν αποτελεσματικά τις γραμμές εντολών του DOS πυρήνα του.



Η σελίδα του PGP στοΝ Web.



Ο κατασκευαστής του PGP, Philip Zimmermann.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Λόγω της ανάγκης επιβεβαίωσης ότι μόνο τα επιθυμητά μάτια θα δουν ορισμένες ιδιαίτερα "ευαίσθητες" πληροφορίες και προκειμένου να διασφαλιστεί το αμετάβλητο του περιεχομένου τους, τα συστήματα ασφαλείας έχουν συχνά ταχθεί στην υπηρεσία των computer systems για λογαριασμό κυβερνήσεων, εταιριών ή και μεμονωμένων ατόμων. Οι κώδικες κρυπτογράφησης μπορεί να σπάσουν, έγκειται ωστόσο στους καλούς σχεδιαστές-κρυπτογράφους να τους καταστήσουν όσο το δυνατόν πιο απρόσβλητους. Παρ' όλα αυτά, εφόσον διατίθενται τα πηγαία και κρυπτογραφημένα δεδομένα, θα είναι πάντα δυνατόν να βρεθεί ο κώδικας που προστατεύει τα τελευταία. Δεν θα είναι, όμως, καθόλου εύκολο. ■

Game Club



CROW: Ενα δυνατό action game βασισμένο στην ομώνυμη κινηματογραφική ταινία.

NEED FOR SPEED 2: Η ταχύτητα στο αποκορύφωμά της!





SHIVERS 2: Ανατριχιάστε, για μία ακόμη φορά, με τη συνέχεια του κλασικού τίτλου της Sierra.

POINT SYSTEM

0-50 **ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ**
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60 **ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ**
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70 **ΜΕΤΡΙΟ**
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80 **ΚΑΛΟ**
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

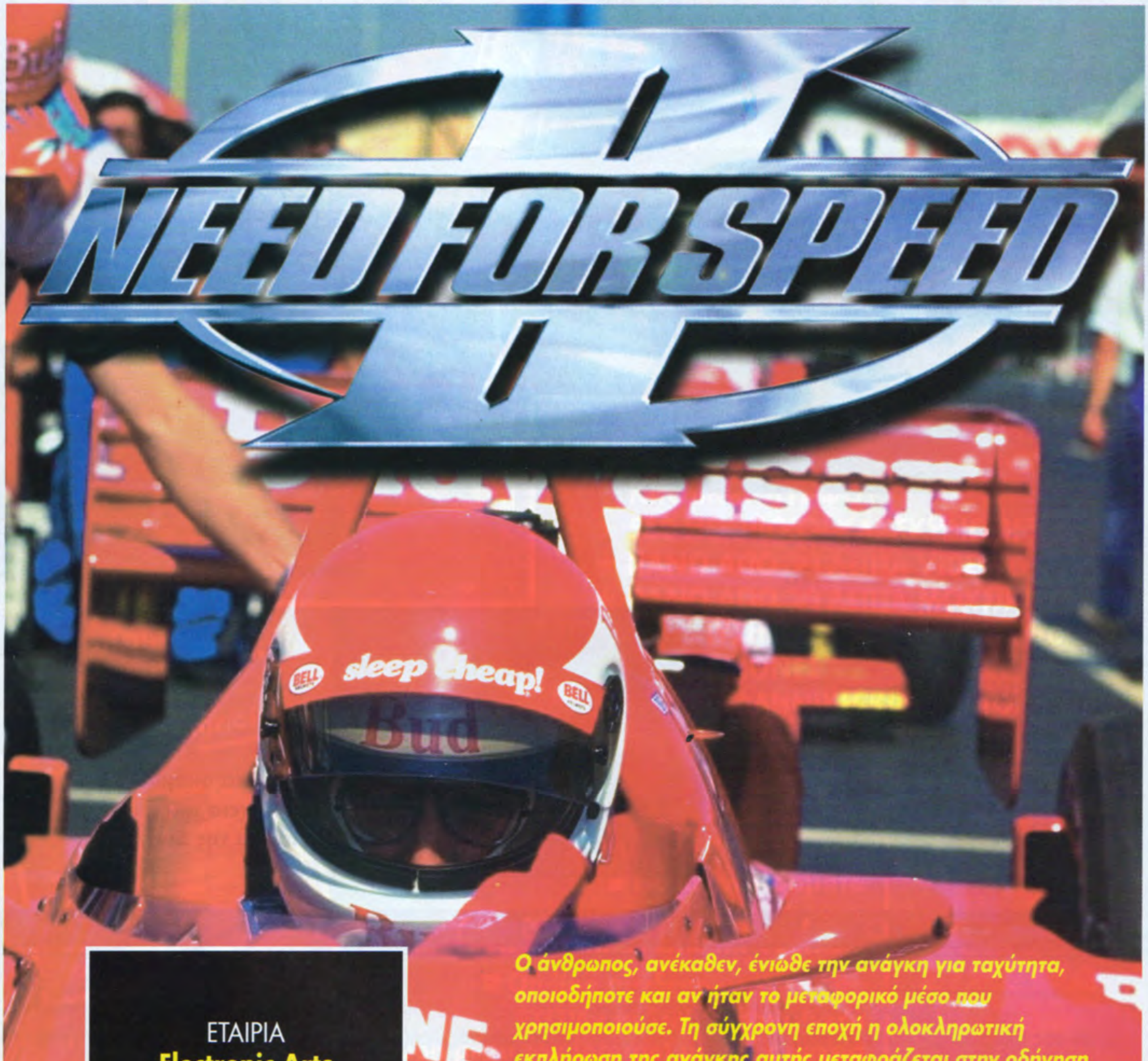
81-90 **ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ**
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει αρκετές ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

91-95 **ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ**
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100 **ALL TIME CLASSIC**
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

SPECIAL review

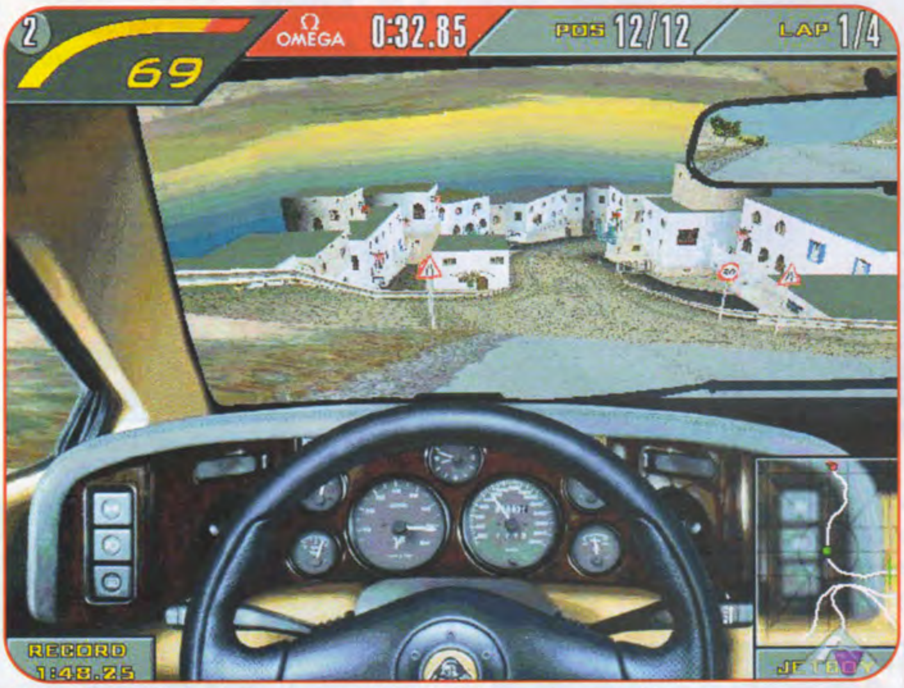


ΕΤΑΙΡΙΑ
Electronic Arts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Racing simulation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο

Ο άνθρωπος, ανέκαθεν, ένιωθε την ανάγκη για ταχύτητα, οποιοδήποτε και αν ήταν το μεταφορικό μέσο που χρησιμοποιούσε. Τη σύγχρονη εποχή η ολοκληρωτική εκπλήρωση της ανάγκης αυτής μεταφράζεται στην οδήγηση ενός πανάκριβου, εξωτικού αυτοκινήτου που, δυστυχώς, για τους περισσότερους από εμάς, θα παραμείνει απλώς ένα ανεκπλήρωτο όνειρο. Το Need for Speed II μας δίνει τη δυνατότητα να νιώσουμε -έστω και από την οθόνη του υπολογιστή μας- την αίσθηση του να οδηγείς ένα υπερ-αυτοκίνητο με ταχύτητες που αγγίζουν ή και ξεπερνούν τα 300 χιλιόμετρα την ώρα!

Του Ιάσονα Δούζα
jasond@compulink.gr

Περίπου δύο χρόνια έχουν περάσει από τη δημιουργία του The Need for Speed, το οποίο προέκυψε ύστερα από συνεργασία της Road & Track και της Electronic Arts. Το NFS απέσπασε καλές κριτικές από τον παγκόσμιο Τύπο, καθώς όμως ήταν ένα καθαρά arcade παιχνίδι, δεν έτυχε ευρείας αποδοχής από όσους αναζητούσαν κάτι περισσότερο. Γεγονός είναι ότι το NFS οριοθέτησε μία νέα εποχή στα παιχνίδια αυτοκινήτων για PCs, καθώς είχε περάσει μεγάλο σχετικά χρονικό διάστημα χωρίς να έχουν παρουσιαστεί κάποιες αξιόλογες προσπάθειες. Το Need for Speed II είναι πλέον γεγονός, κατασκευασμένο αυτήν τη φορά αποκλειστικά από την Electronic Arts, φιλοδοξώντας να διεκδικήσει μία θέση στο πάνθεον των παιχνιδιών του είδους. Το NFS 2 παρουσιάζεται πλέον όμως ως ένα simulation, οπότε θα πρέπει να συναγωνίζεται άμεσα τουλάχιστον τα παιχνίδια που μεσολάβησαν μέχρι την παρουσίασή του (όπως το Grand Prix 2). Το τι ακριβώς πέτυχε η Electronic Arts με το δεύτερο μέρος του δημοφιλούς τίτλου της θα το διαπιστώσετε στη συνέχεια...



Εδώ υποτίθεται πως βρισκόμαστε στην Ελλάδα (μάλλον σε κάποιο νησί)!

Το Need for Speed II μας τοποθετεί στο κάθισμα ενός εκ των οκτώ πιο εξωτικών ίσως αυτοκινήτων στον κόσμο, τα οποία είναι τα εξής: McLaren F1, Ferrari F50, Ford GT90, Jaguar XJ220, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Italdesign Cala και Isdera Commendatore 112i. Μέσα σε αυτά συναντάμε το ταχύτερο και ακριβότερο αυτοκίνητο παραγωγής στον κόσμο (McLaren F1), ενώ κάθε όχημα διαθέτει τα δικά του, ιδιαίτερης φύσεως, εντυπωσιακά χαρακτηριστικά και τη δική του ιστορία.

Η εισαγωγή του NFS 2 χρήζει ιδιαίτερης μνείας. Εκτός του ότι η ποιότητα του video είναι εκπληκτική (κατά τη γνώμη μου η καλύτερη που έχει κάνει την εμφάνισή της στο PC), το θέμα της είναι μεν απλό αλλά άκρως εντυπωσιακό: δύο αυτοκίνητα (η Jaguar XJ220 και το Italdesign Cala) συναγωνίζονται (κοινώς, κάνουν κόντρες) σε έναν μικρό επαρχιακό ασφαλτοστρωμένο δρόμο. Η αδρεναλίνη ανεβαίνει στα ύψη παρακολουθώντας τα δύο super cars να προσπερνούν άλλα πιο αργά αυτοκίνητα, τα χέρια των οδηγών να αλλάζουν με νεύρο τις ταχύτητες και το στροφόμετρο να "εκτινάζεται" στα "κατεβάσματα" των ταχυτήτων. Πρόκειται για μία εξαίρετη συνολικά δουλειά, αν και δεν διαθέτει μεγάλη διάρκεια.



Σε έναν τέτοιο δρόμο τα αυτοκίνητα θα έπρεπε να γίνουν "κομματάκια"!

INTERFACE & GAMEPLAY

Το interface του NFS 2 έχει αναγεννηθεί και παρ' ότι διατηρεί παρόμοια αίσθηση με τον προκάτοχό του διαθέτει ελάχιστα κοινά σημεία στην εμφάνιση. Οπως και ο πρόγονός του, το NFS 2 καλύπτει πλήρως με ειδικευμένο οπτικοακουστικό υλικό κάθε αυτοκίνητο. Από την αφήγηση του ιστορικού της εταιρίας που κατασκευάζει το αυτοκίνητο προχωράμε στις επιδόσεις, τα τεχνικά χαρακτηριστικά, σε video-παρουσίαση του

NEED FOR SPEED II CARS

JAGUAR XJ220



ΤΙΜΗ: $339.000
ΜΕΓΙΣΤΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 343 km/h
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 0-97 km = 3,4 sec.
0-161 km = 7,9 sec.
ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ: 5
ΜΗΧΑΝΗ βαλβίδες: 24
κύλινδροι: V-6, Twin Turbo
κυβικά εκατοστά: 3.497
ίπποι: 542 στις 7.200 στροφές ανά λεπτό

MCLAREN F1



ΤΙΜΗ: $873.000
ΜΕΓΙΣΤΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 372 km/h
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 0-97 km = 3,2 sec
0-161 km = 6,3 sec
ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ: 6
ΜΗΧΑΝΗ βαλβίδες: 48
κύλινδροι: V-12
κυβικά εκατοστά: 6.064
ίπποι: 627 στις 7500 στροφές ανά λεπτό

LOTUS GT1



ΤΙΜΗ: $645.000
ΜΕΓΙΣΤΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 314 km/h (κατά προσέγγιση)
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 0-97 km = 3,8 sec
0-161 km = 9,0 sec
ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ: 6
ΜΗΧΑΝΗ βαλβίδες: -
κύλινδροι: V-8, Twin Turbo
κυβικά εκατοστά: 3506
ίπποι: 350 στις 6.500 στροφές ανά λεπτό

FERRARI F50



ΤΙΜΗ: $500.000
ΜΕΓΙΣΤΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 325 km/h
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 0-97 km = 3,7 sec
0-161 km = 6 sec
ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ: 6
ΜΗΧΑΝΗ βαλβίδες: 60
κύλινδροι: V-12
κυβικά εκατοστά: 4.700
ίπποι: 513 στις 8.500 στροφές ανά λεπτό

LOTUS ESPRIT V



ΤΙΜΗ: $82.000
ΜΕΓΙΣΤΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 282 km/h
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 0-97 km = 4,8 sec
0-161 km = 10,5 sec
ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ: 5
ΜΗΧΑΝΗ βαλβίδες: -
κύλινδροι: V-8, Twin Turbo
κυβικά εκατοστά: 3.506
ίπποι: 350 στις 6.500 στροφές ανά λεπτό

FORD GT90



ΤΙΜΗ: δεν πωλείται (πρωτότυπο)
ΜΕΓΙΣΤΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ:354+ km/h (κατά προσέγγιση)
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 0-97 km = 3,1 sec
0-161 km = 6,2 sec.
ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ: 5
ΜΗΧΑΝΗ βαλβίδες: 48
κύλινδροι: V-12, Quad Turbo
κυβικά εκατοστά: 5.927
ίπποι: 720 στις 6.300 στροφές ανά λεπτό

ITALDESIGN CALA



ΤΙΜΗ: Δεν πωλείται (πρωτότυπο)
ΜΕΓΙΣΤΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 291 km/h (κατά προσέγγιση)
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 0-97 km = 5,0 sec
0-161 km = 10,9 sec
ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ: 6
ΜΗΧΑΝΗ βαλβίδες: 40
κύλινδροι: V-10
κυβικά εκατοστά: 3.900
ίπποι: 400 στις 7.200 στροφές ανά λεπτό

ISDERA COMMENDATORE 112I



ΤΙΜΗ: $485.000
ΜΕΓΙΣΤΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 341 km/h (κατά προσέγγιση)
ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ: 0-97 km = 4,0 sec
0-161 km = -
ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ: 6
ΜΗΧΑΝΗ βαλβίδες: 48
κύλινδροι: V-12
κυβικά εκατοστά: 6.000
ίπποι: 408 στις 6.200 στροφές ανά λεπτό

αυτοκινήτου και, τέλος, στις φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης που πλαισιώνουν όμορφα την όλη παρουσίαση. Το συνοδευτικό video κάθε αυτοκινήτου είναι άριστης ποιότητας (αντίστοιχο με αυτό της εισαγωγής) και δένει άριστα με το κλίμα του NFS 2.

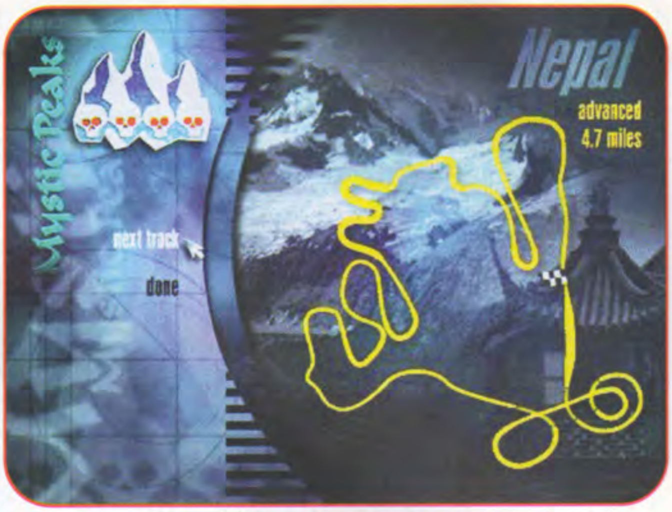
Το NFS 2 διαθέτει έξι εντελώς διαφορετικές μεταξύ τους πίστες, οι οποίες είναι διασκορπισμένες σε διάφορα μέρη του κόσμου. Κάθε πίστα παρουσιάζει ένα διαφορετικό σενάριο οδήγησης και απαιτεί την κατάλληλη δεξιοτεχνία. Οι πίστες είναι οι εξής: Mediterranean, Mystic Peaks, Proving Grounds, Outback, North Country και Pacific Spirit. Η πίστα Mediterranean βρίσκεται στην Ελλάδα (!) και αποτελεί μία πρόκληση λόγω της δυσκολίας της, παρά το ότι δεν αντικατοπτρίζει σωστά τη χώρα μας. Μερικές από τις πίστες διασχίζουν βουνά και θέτουν σε δοκιμασία την ικανότητά σας να οδηγείτε γρήγορα σε κλειστές κατηφορικές καμπές.

Μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε έναν αγώνα (single race), σε ένα τουρνουά (tournament), σε αγώνα knockout ή multiplayer game. Με την επιλογή "single race" απλώς επιλέγουμε την πίστα, το αυτοκίνητο και ξεκινάμε. Εάν επιλέξουμε "tournament" ερχόμαστε αντιμέτωποι με άλλα 12 αυτοκίνητα τα οποία ελέγχει ο υπολογιστής. Επειτα από κάθε αγώνα κερδίζουμε πόντους ανάλογα με τη θέση στην οποία έχουμε τερματίσει. Οταν περάσουμε και τις έξι πίστες, και εάν συγκεντρώσουμε τους περισσότερους βαθμούς από όλους τους υπόλοιπους, έχουμε το δικαίωμα να αποκτήσουμε πρόσβαση στο bonus αυτοκίνητο, το Ford Indigo. Στην επιλογή "knockout", ο πιο αργός οδηγός σε κάθε γύρο βγαίνει έξω από τον αγώνα. Αυτό συνεχίζεται μέχρις ότου μείνει ένας οδηγός, οπότε η θέση στην οποία πρέπει να τερματίσουμε, ώστε να περάσουμε στην επόμενη πίστα, εξαρτάται από τον αριθμό των γύρων που έχουμε επιλέξει. Εάν νικήσουμε και στους έξι αγώνες, αποκτάμε πρόσβαση σε μία επιπλέον πίστα, η οποία ονομάζεται Hollywood και περιλαμβάνει τα πιο περίεργα αξιοθέατα που μπορείτε να φανταστείτε.

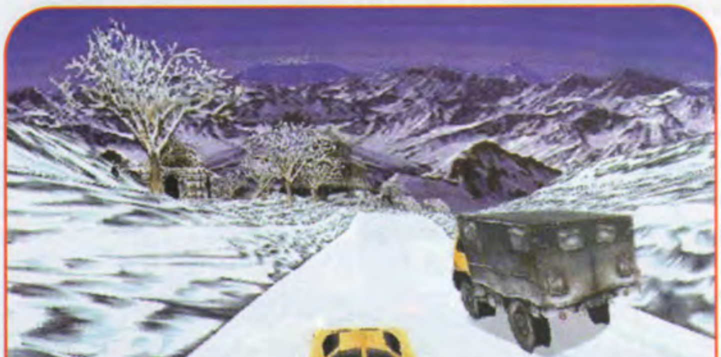
Ολα τα αυτοκίνητα που διαθέτει το NFS 2 είναι πιστά αντίγραφα των αυθεντικών και μπορούν να υποστούν αλλαγές στην αίσθηση, το κράτημα, τα φρένα, το κιβώτιο ταχυτήτων, καθώς και στο χρώμα του αμαξώματος. Με τις αλλαγές που μπορούμε να πραγματοποιήσουμε, ρυθμίζουμε τη γενικότερη συμπεριφορά του αυτοκινήτου. Εάν, για παράδειγμα, δεν θέλουμε την ουρά του αυτοκινήτου να "πεταχτεί" απότομα σε ένα φρενάρισμα πανικού, αυξάνουμε το ποσοστό της κατεύθυνσης των φρένων προς τα εμπρός. Χρειάζεται βέβαια κάποιος πειραματισμός προκειμένου να κατορθώσουμε τα μέγιστα, αλλά όταν βρούμε τη σωστή "συνταγή" θα βοηθηθούμε ιδιαίτερα στις δύσκολες πίστες.

Προτού ξεκινήσουμε τον αγώνα, πρέπει να επιλέξουμε εάν θέλουμε να αγωνιστούμε με συνθήκες arcade παιχνιδιού ή simulation. Εάν τρέξουμε στο simulation επίπεδο, το αυτοκίνητο που οδηγούμε θα συμπεριφέρεται σύμφωνα με τους νόμους της φυσικής, ενώ αν παίξουμε στο arcade επίπεδο, το αυτοκίνητο θα "κολλάει" πράγματι στο δρόμο. Υπάρχει επίσης μία επιλογή η οποία, εάν ενεργοποιηθεί, επιτρέπει σε όσους έχουν μείνει πίσω (συμπεριλαμβανομένων και εμάς), να μπουν πάλι "μέσα" στον αγώνα, μειώνοντας "μαγικά" τις διαφορές στις αποστάσεις. Αξίζει να σημειωθεί ότι ύστερα από κάθε αγώνα υπάρχει μία σειρά στατιστικών που φανερώνει τις επιδόσεις μας.

Ενα θετικό στοιχείο του NFS 2 είναι ότι έχουμε τη δυνατότητα να οδηγούμε έξω από τον κυρίως δρόμο της πίστας, κάτι μη εφικτό στο πρώτο μέρος, χωρίς ωστόσο να μπορούμε να ξεφύγουμε σε μεγάλη ακτίνα. Οι περισσότερες πίστες του NFS 2 είναι εντελώς εκτός πραγματικότητας, αφού μόνο



Η πίστα του Νεπάλ.



Πάμε για σκι;

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Εάν αναζητάτε ένα arcade παιχνίδι για ευχάριστες ώρες, το NFS 2 πρέπει να περιλαμβάνεται μεταξύ των πρώτων στη λίστα των προτιμήσεών σας. Εάν αναζητάτε ένα simulation, τότε ψάξτε κάπου αλλού!

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	90

90%



Τα τεχνικά χαρακτηριστικά της McLAREN F1.

τρακτέρ μπορεί να τις προσπελάσει (!) και σίγουρα δεν ταιριάζουν σε ένα παιχνίδι που θέλει να διαφημίζεται ως simulation. Ετσι, εκτός του ότι είναι αναληθοφανείς (και δεν εξετάζω το γεγονός ότι τα υπερ-αυτοκίνητα του NFS 2 δεν θα μπορούσαν υπό κανονικές συνθήκες να προχωρήσουν καν), είναι σχεδόν αδύνατο να οδηγηθούν, αφού έχουν υπερβολικά κλειστές καμπές, ενώ οι δρόμοι έχουν μηδαμινή ορατότητα και είναι αδιαχώριστοι πολλές φορές με το υπόλοιπο περιβάλλον, με αποτέλεσμα να δημιουργούν σύγχυση και να αποπροσανατολίζουν. Παρ' όλα αυτά, ο υπολογιστής τα καταφέρνει -όπως πάντα- θαυμάσια στο χειρισμό των δικών του οχημάτων! Πολλές φορές, επίσης, συμβαίνει το αυτοκίνητο να "πετάει" εξαιτίας μίας μεγάλης ανωφέρειας, κάτι το οποίο συνέβαινε και στο πρώτο μέρος και σίγουρα δεν μπορεί να θεωρηθεί ρεαλιστικό.



Αγώνας μέσα στην πόλη!



Περνώντας δίπλα από τα συντρίμμια ενός αεροπορικού δυστυχήματος!

Η συμπεριφορά κάθε αυτοκινήτου είναι πολύ πιο ρεαλιστική από το πρώτο NFS, αλλά παραμένει arcade σε μεγάλο βαθμό ακόμα και όταν επιλέγουμε το simulation επίπεδο. Αυτό όμως που προκαλεί τη μεγαλύτερη δυσαρέσκεια στους φίλους των simulations είναι ότι δεν σου δίνει την αίσθηση της οδήγησης ενός πραγματικού αυτοκινήτου όπως άλλα παιχνίδια του είδους. Παρατηρώντας πιο προσεκτικά το NFS 2 συναντάμε μία σειρά από επιπλέον μειονεκτήματα. Ενα από αυτά είναι ότι τα αντίπαλα αυτοκίνητα διαθέτουν μέτρια "νοημοσύνη", με αποτέλεσμα να σου "σπάνε" πολλές φορές τα νεύρα. Υστερα, όσες φορές και αν τρακάρουμε το όχημά μας, δεν επηρεάζεται στο ελάχιστο όπως ακριβώς συνέβαινε και με το πρώτο παιχνίδι. Μερικοί θα απογοητευτούν επίσης από την παντελή έλλειψη αστυνομίας και φυσικά του ανάλογου ραντάρ που συνόδευε κάθε αυτοκίνητο. Επίσης, δεν υπάρχουν πλέον διαδρομές με checkpoints, αφού όλες είναι σε πίστες με αρχή και τέλος (τρέχουμε πάντα σε κυκλική πίστα εκτελώντας γύρους). Τόσο το φρενάρισμα όσο και ο έλεγχος του αυτοκινήτου είναι πολύ δύσκολα στο simulation επίπεδο, αφού τα χειριστήρια γίνονται εξαιρετικά ευαίσθητα. Για το λόγο αυτόν προτείνω ανεπιφύλακτα τη χρήση αναλογικού joystick.

Ενα από τα όμορφα χαρακτηριστικά του NFS 2 είναι ότι υπάρχουν μερικά "ζωντανά" αντικείμενα στις πίστες. Για παράδειγμα, μπορεί να περάσουμε δίπλα από έναν ανεμόμυλο και να παρατηρήσουμε ότι περιστρέφεται. Επίσης, εάν ενεργοποιήσουμε την εμφάνιση οχημάτων στο δρόμο, θα παρατηρήσουμε λεωφορεία, επιβατικά αυτοκίνητα και σπανιότερα μικρά φορτηγά, τα οποία πρέπει να αποφύγουμε. Σημαντικό στοιχείο αποτελεί η προσθήκη της επιλογής multiplayer. Μέσω αυτής της επιλογής, δύο παίκτες μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα στον ίδιο υπολογιστή, με την οθόνη να χωρίζεται σε δύο τμήματα. Επίσης, μπορούμε να παίξουμε με απευθείας "σειριακή" σύνδεση, μέσω modem ή δικτύου IPX, όπου μέχρι οκτώ παίκτες μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα με ένα και μόνο CD (αφού γίνει σε όλα τα συστήματα η απαραίτητη εγκατάσταση των 75MB).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του NFS 2 έχουν βελτιωθεί σε σχέση με τον πρόγονό του, σε μικρό όμως βαθμό. Κατά την προσωπική μου εκτίμηση η

"μηχανή" των γραφικών του NFS 2 παραμένει η ίδια, αλλά έχει δεχτεί ορισμένες τροποποιήσεις. Μία εμφανής διαφορά είναι ότι χτυπώντας μία πινακίδα, αυτή εκτινάσσεται στον αέρα. Τα αυτοκίνητα είναι σχεδιασμένα με αρκετή λεπτομέρεια, αλλά δεν φαίνονται αληθινά. Το NFS 2 διατηρεί το εφέ των λυόμενων λάστιχων στο δρόμο και το συνδυάζει με καλύτερα εφέ καπνού καθώς το αυτοκίνητο κάνει τετ-α-κε. Σε πολλές πίστες, όμως, το αυτοκίνητο μοιάζει σαν να μην κινείται (στην εξωτερική του άποψη) έστω και αν τρέχει με 300 χιλιόμετρα την ώρα!

Το NFS 2 τρέχει αποκλειστικά στα Windows 95 με τη χρήση του DirectX 3.0 και είναι πράγματι άξιο απορίας πώς η Electronic Arts δεν υποστήριξε το Direct3D, ώστε το παιχνίδι να αποκτήσει πρόσβαση στα αναπτυγμένα χαρακτηριστικά των 3D καρτών γραφικών.



Ολα έγιναν ...σμπαράλια!

Ολα τα περιβάλλοντα όπου αγωνιζόμαστε ξεχωρίζουν για την καλή απόδοση της λεπτομέρειας. Οι υψηλές απαιτήσεις του παιχνιδιού, όμως, θα προβληματίσουν ιδιαίτερα. Σε έναν υπολογιστή Cyrix 6x86 P166+, με 32MB EDO RAM, και τη Hercules Dynamite 128/Video για κάρτα γραφικών, το NFS 2 απέδιδε ιδιαίτερα χαμηλούς ρυθμούς frame rate με full detail, οπότε έπρεπε να κάνουμε συμβιβασμούς στην ποιότητα των γραφικών προς όφελος της απόδοσης.

Ολα τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά ρεαλιστικά, από το σφύριγμα των ελαστικών έως τα τρακαρίσματα, ενώ ο ήχος της μηχανής, όπως και της κόρνας, είναι διαφορετικός για κάθε αυτοκίνητο.

Δεν υπάρχουν όμως ξεχωριστά εφέ που να χαρακτηρίζουν την πίστα στην οποία τρέχουμε, ώστε να αποκτάμε μία μεγαλύτερη αίσθηση αληθοφάνειας. Μία σημαντική βελτίωση στον τομέα του ήχου σε σχέση με το NFS είναι το συνολικό "βάθος" του. Ετσι, όταν το αυτοκίνητο βρίσκεται μέσα σε ένα τούνελ, έχουμε και την ανάλογη ακουστική αίσθηση.



Τι μπορεί να κρύβει το τούνελ; Αποψη από το two player mode.

Η μουσική του NFS 2 είναι μία μοναδική εμπειρία. Από την πρώτη στιγμή που θα βάλετε το παιχνίδι και θα βρεθείτε στο κεντρικό μενού θα αισθανθείτε την "ψυχεδελική" μουσική του. Ακόμα και όλα τα videos που παρακολουθούμε είναι εμπλουτισμένα με τα κατάλληλα μουσικά κομμάτια που δένουν άψογα με το όλο κλίμα. Κάθε πίστα διαθέτει το δικό της μουσικό κομμάτι, αλλά θα ανακαλύψετε ότι ενεργοποιώντας τη μουσική δεσμεύονται ορισμένοι πόροι του συστήματος, με αποτέλεσμα να πέφτει κάπως η ταχύτητα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Το Need for Speed II είναι μία αρκετά πετυχημένη συνέχεια του The Need for Speed, αλλά δεν κατορθώνει να προσφέρει κάτι το εντυπωσιακό και πρωτοποριακό. Η κύρια διαφορά με το NFS είναι ότι διαθέτει νέες πίστες, νέα αυτοκίνητα, νέο οπτικοακουστικό υλικό, μερικές νέες επιλογές και τρέχει αποκλειστικά στα Windows 95. Το gameplay παραμένει σε γενικές γραμμές το ίδιο, με την προσθήκη του simulation mode. Τα γραφικά είναι σχετικά καλά και θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα εάν υποστηρίζονταν οι 3D κάρτες γραφικών, μέσω του Direct3D. Εάν είχε γίνει πράξη η υποστήριξη αυτή, θα μπορούσαν να ωφεληθούν σε μεγάλο βαθμό τα συστήματα χαμηλών επιδόσεων (όπως Pentium 133) όπου το NFS2 πράγματι "σέρνεται" με όλες τις λεπτομέρειες ενεργοποιημένες. Τουλάχιστον, γιατί δεν υποστηρίχθηκαν οι MMX επεξεργαστές; Ο ήχος, από την άλλη πλευρά, βασίζεται σε υψηλά standards και συναγωνίζεται επάξια τα καλύτερα simulations.

Συνολικά το NFS 2 δεν διαφέρει στον τρόπο παιξίματος σε μεγάλο βαθμό από τον προκάτοχό του. Παραμένει, λοιπόν, ένα arcade παιχνίδι με κάποιες βελτιώσεις στα σημεία, αλλά με παρόμοιο σε γενικές γραμμές πρόσωπο. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	Pentium 90MHz.
	16MB RAM.
	CD-ROM τετραπλής ταχύτητας.
	Κάρτα γραφικών 1MB, συμβατή με DirectX 3.0. Windows 95.
	Το παιχνίδι περιέχεται σε ένα CD και μας το πρόσφερε το κατάστημα Multirama-Γερμανός, αντιπροσωπεύεται, δε, στην Ελλάδα από την εταιρία Plotline, Μπόταση 8, τηλ.: 3825024.



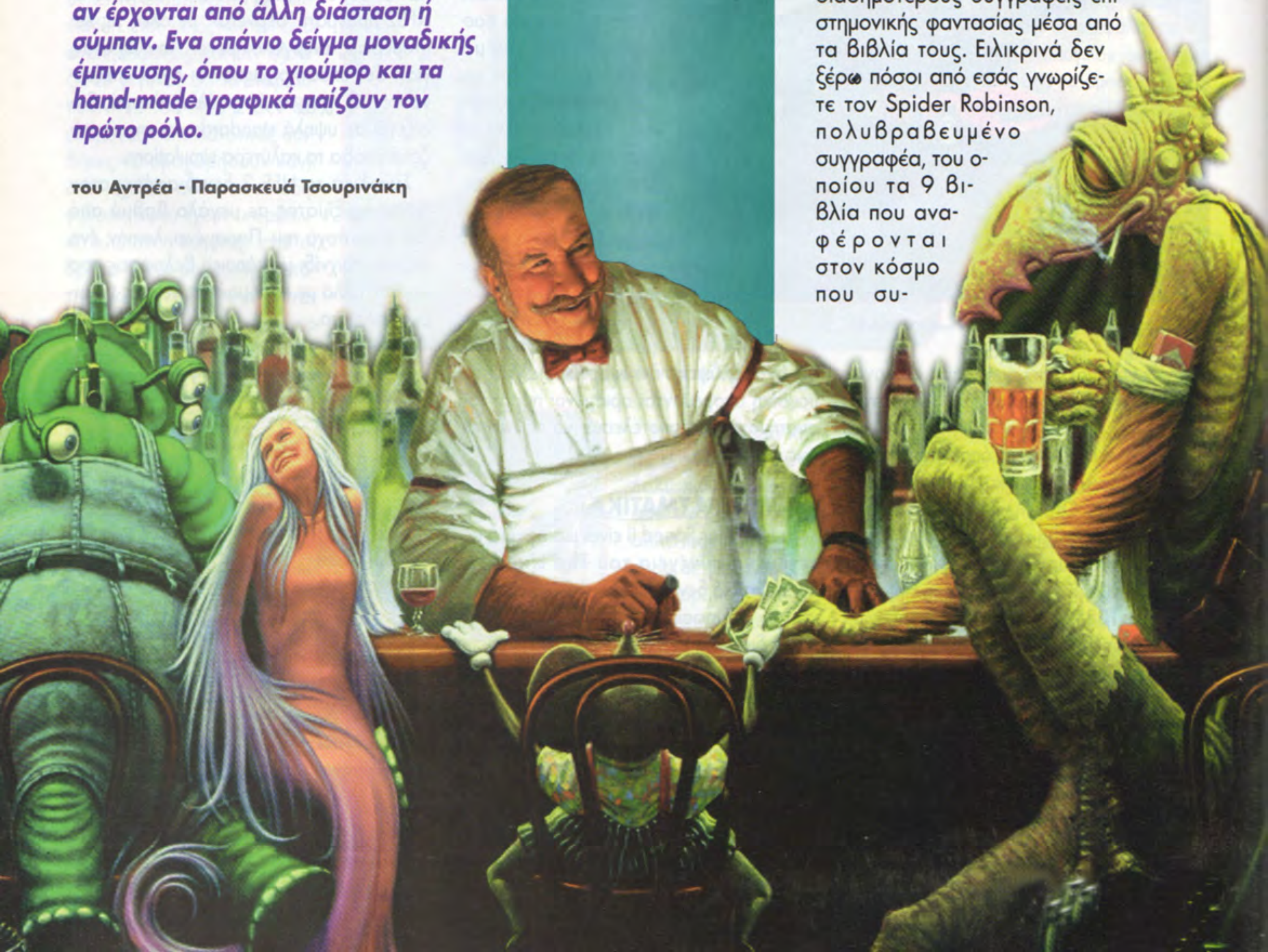
ADVENTURE

CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON

Callahan's Crosstime Saloon: Το μέρος όπου συναντάς όποιους δεν μπορείς να φανταστείς! Ταξιδιώτες του χρόνου, εξωγήινοι, βαμπίρ, τραγουδιστές, απλοί άνθρωποι έρχονται εδώ για να ανταλλάξουν εμπειρίες. Ολοι γνωρίζονται μεταξύ τους, ακόμη και αν έρχονται από άλλη διάσταση ή σύμπαν. Ενα σπάνιο δείγμα μοναδικής έμπνευσης, όπου το χιούμορ και τα hand-made γραφικά παίζουν τον πρώτο ρόλο.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Εχω επανειλημμένα αναφερθεί στο γεγονός ότι στη χώρα μας, δυστυχώς, δεν έχουν μεταφραστεί (απ' όσο γνωρίζω) τα καλύτερα έργα των Αμερικανών συγγραφέων επιστημονικής φαντασίας. Ετσι, οι λάτρες του είδους δεν έχουν τη δυνατότητα να γνωρίσουν τους διασημότερους συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας μέσα από τα βιβλία τους. Ειλικρινά δεν ξέρω πόσοι από εσάς γνωρίζετε τον Spider Robinson, πολυβραβευμένο συγγραφέα, του οποίου τα 9 βιβλία που αναφέρονται στον κόσμο που συ-





ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

χνάζει στο περιβόητο bar του Callahan είναι από τα best sellers του είδους. Και όχι μόνο αυτό. Υπάρχει ειδικό newsgroup, το περίφημο alt.callahans, με περισσότερα από 60.000 μέλη(!), ενώ ταυτόχρονα έχουν δημιουργηθεί δεκάδες Web sites, chatlines, fora, channels και άλλα παρόμοια στο Internet.

Οφείλουμε πράγματι μεγάλη χάρη στη Legend που, έχοντας πάρει τα δικαιώματα των καλύτερων Αμερικανών συγγραφέων του χώρου και χρησιμοποιώντας τα έργα αυτά ως σεναριακό υλικό, συνεχίζει να παράγει adventures τα οποία επιτελούν διπλό έργο: αφ' ενός μας ψυχαγωγούν με την πραγματική έννοια του όρου μέσω του μοναδικού και απαράμιλλου χιούμορ τους και αφ' ετέρου μας δίνουν την ευκαιρία (έστω και έμμεσα) να γνωρίσουμε το πολύ σημαντικό συγγραφικό έργο τους. Στην Adventure Magic (http://compulink.gr/games/ patches/index.html) θα βρείτε το τελευταίο update/patch του παιχνιδιού. Προσέξτε καλά, όμως: Κάνοντας update τη version 1.0 στην 1.0.1, τα saves που ενδεχομένως έχετε κάνει δεν θα λειτουργούν πια. Ετσι, είναι καλύτερα να κάνετε πρώτα install το παιχνίδι, αμέσως μετά install το patch αυτό και, τέλος, να ξεκινήσετε να παίζετε το adventure. Οσοι έχετε ήδη προχωρήσει αρκετά το adventure, μη βάλετε το patch αυτό, μια και θα πρέπει να ξαναρχίσετε το παιχνίδι από την αρχή.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Legend/Mindscape
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

ΣΕΝΑΡΙΟ

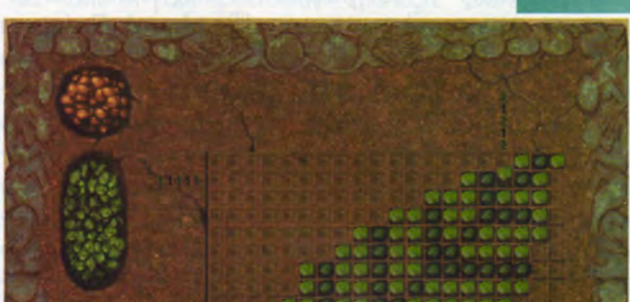
Το Callahan's Crosstime Saloon βασίζεται στα ομώνυμα βιβλία του μεγάλου Αμερικανού συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας Spider Robinson. Το σχεδιασμό του παιχνιδιού έκανε ο "πολύς" Josh Mandel, πρώην στέλεχος της Sierra και γνωστός από τα Freddy Pharkas και Space Quest 6, των οποίων ήταν ο βασικός σχεδιαστής!

Ο κόσμος του Robinson είναι από τους πιο ανθρώπινους του είδους. Είναι κόσμος της επιείκειας και της συγχώρεσης. Οι ήρωές του πιστεύουν πολύ στον εαυτό τους και διακρίνονται για τα έντονα πάθη τους. Εχουν μία μοναδική κλίση στο να πέφτουν σε τραγικά λάθη, ενώ προσπαθούν να κάνουν το σωστό. Τους αρέσουν τα λογοπαίγνια περισσότερο από οτιδήποτε άλλο. Ο Robinson μέσα από τα βιβλία του μας λέει ότι τα "θαύματα" (με την έννοια του θεωρητικά αδύνατου) μπορούν να συμβούν, αρκεί να πιστέψουμε σε αυτά.

Στην περιπέτειά μας, μέσα από μία εξαιρετικά απλή αλλά πολύ έξυπνη και ατμοσφαιρική εισαγωγή, μαθαίνουμε ότι το σύμπαν, με τη μορφή που το ξέρουμε, πρόκειται να "κλείσει"!! Αυτό αποφάσισαν οι θεοί,



Δείγμα του click & point interface με τις on screeen εντολές.



Το Mosaic puzzle στο πιο δύσκολο επίπεδο.





Δείγμα των εξαιρετικών διαλόγων του παιχνιδιού.



Το περιβόητο Callahan's Saloon, όπου θα γνωρίσεις πάρα πολύ "ενδιαφέροντες ανθρώπους". Εδώ θα "αναλαμβάνεις" τις αποστολές σου.

μια και θεωρούν πολυέξοδη τη λειτουργία του και από κάπου πρέπει να περικόψουν τα λειτουργικά τους έξοδα!!! Εκτός και αν κάποιος ή κάποιοι τους αποδείξουν έμπρακτα ότι το σύμπαν αυτό αξίζει να συνεχίζει να υπάρχει...

Το Callahan's Crosstime Saloon είναι το μέρος όπου συναντιούνται οι πιο παράξενοι ταξιδιώτες του διαστήματος. Εδώ όλοι γνωρίζονται μεταξύ τους με τα μικρά τους ονόματα και ο καθένας έχει να διηγηθεί και μία ιστορία. Εσύ είσαι ένας "λαϊκός" τραγουδιστής, ο Jake Stonebender, που προσπαθεί να συνέλθει από το χαμό σε αυτοκινητικό ατύχημα της γυναίκας και της κόρης του, πάντα πρόθυμος να βοηθήσει οποιονδήποτε έχει ανάγκη. Μαζί με τους Mike Callahan (τον ιδιοκτήτη του μπαρ), Al Phee, Doc Webster, Fast Eddie Costigan (αυτόν τον εξαιρετικό πιανίστα), Josie Bauer, Noah Gonzalez, Pyotr και Mickey Finn είστε υποχρεωμένοι να γράψετε ιστορία. Μέσα από πέντε διαφορετικές ιστορίες θα πρέπει να κάνετε αντίστοιχα πέντε "καλές" πράξεις. Ετσι, για να δουν όλοι ότι ο κόσμος μας είναι μοναδικός όταν θέλουμε... Και στο τέλος, μέσα από το ξεκαρδιστικό και απίστευτο φινάλε (από τα καλύτερα που έχω δει), πρέπει να "πείσεις" τους θεούς να μας αφήσουν ήσυχους γιατί αξίζει πράγματι να ζούμε και να δημιουργούμε...

Η Legend, με τα Spellcastings αλλά και το Eric the Unready, έχει καταγραφεί ως η εταιρία που ξεχωρίζει για το απαράμιλλο χιούμορ των περιπετειών της. Το Callahan's Crosstime Saloon είναι ό,τι καλύτερο έχω δει στον τομέα αυτό. Πρόκειται για ένα χιούμορ 100% πνευματώδες και πάνω απ' όλα βαθύτατα ανθρώπινο. Προσωπικά εύχομαι στη Legend την καλύτερη δυνατή εμπορική επιτυχία, γιατί το αξίζει. Ε! και όσοι αναρωτιόσαστε ποια είναι η πιο αγαπημένη μου εταιρία παραγωγής adventures, πιστεύω τώρα πια να ξέρετε την απάντηση...



Δίνοντας το κόκαλο-όπλο στη Sasha θα γλιτώσεις μια για πάντα από το φοβερό vampire.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά από κάθε πλευρά. Πρόκειται για σχεδιασμένα στο χέρι 256χρωμα γραφικά (όχι rendered που, όσο εξαιρετικά και αν είναι, είναι πολύ πιο εύκολο να δημιουργηθούν) που τρέχουν σε ανάλυση 640x480. Οι διάφοροι χώροι δείχνουν μία απίστευτη αισθητική τελειότητα, τα χρώματα είναι υπέροχα και οι χαρακτήρες αποδίδουν άψογα τους ομώνυμους ήρωες του Robinson. Πρόκειται για ό,τι καλύτερο έχω δει φέτος στον τομέα των γραφικών και όσοι γνωρίζουν από ζωγραφική εύκολα θα καταλάβουν το λόγο. Η Legend για πρώτη φορά βάζει σε παιχνίδι της περιστροφική κίνηση 360 μοιρών. Κρατώντας συνεχώς πατημένο τον κέρσορα του



mouse στην άκρη της οθόνης, περιστρέφεστε διαρκώς προς την αντίστοιχη κατεύθυνση. Πατώντας το δεξιό πλήκτρο του mouse, περιστρέφεστε αμέσως κατά το περίπου 1/5 της συνολικής διαδρομής. Αυτή η πλήρης περιστροφή σε συνδυασμό με τα εξαιρετικά ζωγραφιστά γραφικά, δημιουργεί ένα μοναδικό αποτέλεσμα που θα ικανοποιήσει όλους.



Μέσα στο διαστημόπλοιο των εξωγήινων που απειλούν τη Γη.

Ο ήχος είναι κάτι τελείως ξεχωριστό απ' ό,τι έχετε ακούσει σε περιπέτεια ως τώρα. Εξαιρετική background μουσική, σπουδαία ηχητικά εφέ και πάρα πολύ καλές ομιλίες συνθέτουν ένα μοναδικό σύνολο.

Οσοι βιαστείτε να πείτε "ε! καλά, πού είναι το ξεχωριστό" δεν έχετε παρά να κάνετε το εξής: Ενώ είστε στο μπαρ, κάντε κλικ τον κέρσορα του mouse στην επιλογή Volume στο πάνω μέρος της οθόνης και κλείστε τελείως τα Sound και Voice, αφήνοντας ανοικτό μόνο το Music. Τώρα κάντε κλικ στον πιανίστα Fast Eddie (Talk to Eddie/Play it, Eddie) και ζητήστε του να σας παίξει ένα από τα "One of your specialties". Διαλέξτε όποιο από τα τέσσερα τραγούδια θέλετε, χαλαρώστε και απολαύστε μία μοναδική μουσική. Φυσικά, εννοείται ότι πρέπει να ακούσετε και τα τέσσερα, αλλιώς με τον κηδεμόνα σας που λένε... Και κάτι ακόμη: Η Legend πάντα συνδυάζει την ομιλία (speech) των διάφορων χαρακτήρων με το κείμενο (text) των διαλόγων τους, έτσι για να μην ξεχνιόμαστε τι είναι αυτό που κάνει τη διαφορά. Τέλος, όσοι δεν θέλουν να έχουν καθόλου speech μπορούν να βάλουν τη δήλωση VOICE=QUIET στο LEGEND.INI (βρίσκεται μέσα στο directory που εγκαθιστάτε το παιχνίδι), χρησιμοποιώντας έναν οποιονδήποτε text editor.

Το user interface της εταιρίας έχει εξελιχθεί σύμφωνα με τις απαιτήσεις των καιρών. Η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει τα περίπου 4/7 της οθόνης. Στο πάνω μέρος, σε μία ειδική οριζόντια μπάρα, υπάρχουν οι επιλογές/εντολές INTRODUCTION, SAVE, RESTORE, RESTART, UNDO, VOLUME, CREDITS, HELP και QUIT. Η λειτουργία των περισσότερων είναι προφανής. Τονίζω μόνο ότι μπορείτε να κάνετε όσα saves θέλετε, ενώ το το HELP εξηγεί αρκετά καλά το χειρισμό της περιπέτειας. Ειδικά η επιλογή UNDO σας πηγαίνει μία κίνηση πίσω (πολύ χρήσιμη αν έχετε κάνει κάποιο λάθος, αντί να κάνετε Restore) και έρχεται από τα παλιά, καλά text adventures. Σημειωτέον επίσης ότι κάθε φορά που κάνετε QUIT το πρόγραμμα κάνει Auto-Save και κατά την επανεκκίνησή του θα βρεθείτε αυτόματα στη θέση όπου ήσαστε προτού κάνετε Quit.

Κάτω ακριβώς από την οθόνη δράσης βρίσκεται ο ειδικός χώρος του inventory. Εδώ μπορείτε να δείτε περιστροφικά όλα τα αντικείμενα που κουβαλάτε, κάνοντας κλικ σε έναν από τους δύο μοχλούς που βρίσκονται στην αριστερή και δεξιά άκρη του inventory. Κάνοντας διπλό αριστερό κλικ σε ένα αντικείμενο (Look at), παίρνετε μία κοντινή θέα και μία περιγραφή του. Πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse στο κάτω μέρος της οθόνης, βλέπετε τα icons/πρόσωπα των χαρακτήρων που χειρίζεστε κάθε φορά. Κάνοντας κλικ σε ένα απ' αυτά και επιλέγοντας το TALK TO, μιλάτε με το χαρακτήρα που κάθε φορά σας συνοδεύει. Οταν βρίσκεστε στο ειδικό TALK mode, εμφανίζεται μία νέα οθόνη (που πιάνει όλο το monitor) στην οποία

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα adventure που μόνο η Legend ξέρει να δίνει. Εξαιρετικής ομορφιάς hand-made γραφικά, πλούσια δράση και ένα καυστικό χιούμορ που δεν αφήνει τίποτα όρθιο συνθέτουν ένα από τα καλύτερα adventures της χρονιάς. Δείτε το οπωσδήποτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	98
ΔΡΑΣΗ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΧΙΟΥΜΟΡ	98

94%



Ο περίφημος ναός του Qwytachocaholyc στη ζούγκλα της Βραζιλίας.





Η τσιγγάνα που θα σου φτιάξει το αντίδοτο για τα δαγκώματα των vampires!



Ο Guzman, ο άνθρωπος για όλες τις δουλειές, που θα σε πάει στη Βραζιλία.

διαλέγετε τις φράσεις που θέλετε να πείτε. Εδώ εμφανίζονται σε κείμενο και οι διάλογοι του συνομιλητή σας. Οι εντολές δράσης εμφανίζονται κάνοντας κλικ όπου σας ενδιαφέρει κάθε φορά. Ετσι, ανάλογα με το αντικείμενο ή το πρόσωπο στο οποίο κάνετε κλικ, θα εμφανιστούν και τα ανάλογα ρήματα/εντολές κάθε φορά. Απλό και λειτουργικό Click & Point interface. Οι διάφορες έξοδοι φαίνονται πάνω στα γραφικά. Ετσι, για παράδειγμα, αν οδηγήσετε τον κέρσορα πάνω από μία πόρτα και αυτός αλλάξει σε βέλος κίνησης, τότε κάνοντας κλικ θα πάτε στο μέρος όπου οδηγεί η έξοδος αυτή.

Στο πρόγραμμα υπάρχουν και μερικές έξτρα λειτουργίες που δεν "φαίνονται" άμεσα στο παιχνίδι. Το πλήκτρο W κάνει WAIT για μία κίνηση και αντιστοιχεί σε χρόνο παιχνιδιού 5 λεπτών. Το F7 κάνει ON/OFF το animation όπου αυτό υπάρχει. Τέλος, τα πλήκτρα ALT+C σώζουν αυτόματα την οθόνη που βλέπετε με το όνομα SCREENxx.PCX. (Δεν μπορείτε να φανταστείτε από τι φασαρία θα είχα γλιτώσει αν είχα βρει αυτήν τη λειτουργία έγκαιρα, όταν δηλαδή προσπαθούσα να τραβήξω φωτογραφίες από το παιχνίδι.)

Γενικά ο χειρισμός είναι πολύ απλός και δεν θα συναντήσετε κανένα πρόβλημα. Και για να δείτε τι σημαίνει εταιρία που σκέφτεται το χρήστη, στο CD του παιχνιδιού στο directory TEST θα βρείτε τρία utilities που εξετάζουν τη μνήμη, τη VESA δυνατότητα της κάρτας γραφικών σας, καθώς και τη συνολική απόδοση του μηχανήματός σας.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Callahan's Crosstime Saloon είναι εξαιρετική. Ο Josh Mandel έχει κάνει φοβερή δουλειά σε όλους τους τομείς, με κυρίαρχο φυσικά αυτόν του χιούμορ. Επιτέλους, βλέπουμε ένα "πραγματικό" adventure σύμφωνα με τις καλύτερες παραδόσεις του είδους.

Η δράση του παιχνιδιού είναι αρκετά πλούσια και χωρίζεται σε πέντε μικρότερα adventures. Αυτά είναι τα: Josie's Sweet Addiction, Adventures of a Lovesick Vampire, How to be a Real Man, Ralph's Rescue και The Man who Heard too Much: Al Phee Becomes a Mind-reader. Για να φέρεις σε πέρας τις αποστολές αυτές, θα πρέπει να ταξιδέψεις από τη ζούγκλα της Βραζιλίας στη Ρουμανία, από εκεί στο διάστημα... και έχει ο Θεός. Αφού φέρεις σε αίσιο πέρας αυτές τις πέντε αποστολές βοηθώντας αντίστοιχους "ανθρώπους", περνάς στο έκτο και τελευταίο μέρος του παιχνιδιού με τίτλο The Fate of the Universe, όπου φυσικά πρέπει να "πείσεις" τους θεούς να μην κλείσουν το σύμπαν μας. Στα ταξίδια σου αυτά θα αντιμετωπίσεις ό,τι μπορείς να φανταστείς. Βαμπίρ, λυκάνθρωπους, εξωγήινους, ρομπότ, σκυλιά που μιλάνε και άλλα πολλά. Διάθεση να 'χεις και...

Οι γρίφοι του κινούνται γενικά σε μέσο επίπεδο. Υπάρχουν όμως μερικά έξτρα puzzles αρκετά δύσκολα καθώς και μερικά "κρυπτόλεξα" που θα σε προβληματίσουν πολύ, καθώς, αν δεν

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- 486DX/66MHz.
- 8MB RAM.
- 2x CD-ROM drive, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 25 MB χωρίς τα saves.
- 1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών.
- Το πακέτο, που περιλαμβάνει 1 CD, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπος είναι η CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά (τηλ.: 6233900).



ξέρεις τη λύση, πολύ απλά δεν υπάρχει περίπτωση να τα λύσεις. Αυτό ισχύει 100% για εμάς τους Ελληνες, μια και βασίζονται σε ιδιωματισμούς και ειδικές εκφράσεις. Ευτυχώς όμως που η εταιρία έχει βάλει μέσα στο πακέτο και ένα ειδικό βιβλιαράκι με τη λύση του παιχνιδιού. Ακόμη όμως και με αυτό μη νομίσετε ότι όλα θα είναι εύκολα. Πέρα απ' αυτά τα ειδικά puzzles μερικοί γρίφοι του παιχνιδιού κατορθώνουν να είναι πάρα πολύ έξυπνοι, χωρίς ταυτόχρονα να είναι ιδιαίτερα δύσκολοι. Σπάνιο πράγματι επίτευγμα, για το οποίο ο Josh Mandel πρέπει να αισθάνεται ιδιαίτερα περήφανος.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας μετά την εισαγωγή, απάντησε κατά σειρά "NO" και "TELL US". Τώρα κάνε κλικ στον Doc και επίλεξε το TALK TO. Πες τη φράση 2 ("I think I've got a riddle answer for you"). Στον πίνακα (chalkboard) βάλε κατά σειρά τα εξής ονόματα: "Crosby Stills Nash & Young", "Fleetwood Mac", "Supertramp", "Aerosmith", "Grateful Dead", "Rolling Stones", "Led Zeppelin", "Righteous Brothers", "Partridge Family" και "The Doors".

· Οταν τελειώσεις, γύρνα προς τα δεξιά μέχρι να δεις τον Doc με την Josie. Κάνε κλικ σε αυτήν και επίλεξε το TALK TO. Τώρα πες κατά σειρά τις φράσεις: 3, 1, 3. Τώρα κάνε κλικ τον κέρσορα "βέλος/μπρος" στην πόρτα που είναι μπροστά σου (στο βάθος των γραφικών) και βγαίνεις έξω. Η Josie σε τηλεμεταφέρει (πειράζοντας και το χρόνο) στο Manhattan έξω από τα κεντρικά γραφεία της Faxon Casteroga. Γύρνα λίγο προς τα δεξιά και κάνε κλικ στην πόρτα (office building door) στο βάθος του κτιρίου 425. Επίλεξε το PUSH (και όχι Open όπως λέει το βιβλιαράκι). Μέσα πάρε από το πάνω μέρος του file cabinet, ακριβώς μπροστά σου, το application. Τώρα στο inventory σου κάνε πρώτα κλικ στο μολύβι (pencil) και μετά στο application (ειδικό έντυπο). Το συμπληρώνεις με τα στοιχεία σου και όχι μόνο. Κάνε κλικ στην πόρτα μπροστά σου (Human Resources Department door) και επίλεξε το ENTER. Γύρνα όλο αριστερά μέχρι η δίφυλλη πόρτα (double door) να βρίσκεται μπροστά σου. Εντόπισε τη γλάστρα που είναι ακριβώς στα δεξιά της πόρτας όπως κοιτάς το bamboo pole και επίλεξε το TAKE. Στο inventory σου κάνε μία φορά κλικ στο bamboo pole και τώρα μία φορά στον αεραγωγό (air vent) που είναι πάνω από τα κεφάλια της παρέας που είναι μπροστά σου. Το ανοίγεις, οι φωνές της παρέας περνάνε στο γραφείο και το Big Boss βγαίνει έξω για να δει τι κάνουν. Κάνε κλικ στον Sigmund Kiscolon και επίλεξε το TALK TO. Δεν σε ακούει, γύρνα μέσα στο γραφείο του και βρίσκεσαι μπροστά στη γραμματέα του. Γύρνα προς τα δεξιά μέχρι να δεις την καφετιέρα (coffee pot). Κάνε κλικ σ' αυτήν και επίλεξε το TAKE. Τώρα κάνε πρώτα κλικ στο inventory στο coffee pot και μετά στο potted plant (απ' όπου πήρες το bamboo pole). Αδειάζεις την καφετιέρα στη γλάστρα. Τώρα κάνε πρώτα κλικ στο άδειο coffee pot στο inventory σου και μετά στο burner (δεν φαίνεται αλλά μπορείς να το εντοπίσεις λίγο πάνω από το yellow post it). Κάνε κλικ στις burner switches (ελάχιστα πιο κάτω του) και επίλεξε το TURN ON. Τώρα πάτα το πλήκτρο W (Wait) στο πληκτρολόγιό σου και αφού διαβάσεις τα σχετικά μηνύματα, ξαναπάτα το πλήκτρο W (Wait) ακόμη μία φορά. Η γραμματέας σηκώνεται για να δει τι γίνεται. Γύρνα λίγο αριστερά και στο άδειο τώρα γραφείο της, στο κάτω μέρος του πίνακα ανακοινώσεων (bulletin board), εντόπισε τα Tickets. Κάνε κλικ σ' αυτά και επίλεξε το TAKE. Γύρνα αριστερά μέχρι να δεις τη γυάλινη πόρτα και τα ασανσέρ (elevators), κάνε κλικ σ' ένα από αυτά και επίλεξε το ENTER. Κατεβαίνοντας κάτω βλέπεις μία άσπρη λιμουζίνα να σταματά μπροστά σου. Αγνόησε προς το παρόν τον οδηγό (limousine driver) και γύρνα όλο δεξιά μέχρι να δεις τον καταστηματάρχη (shopkeeper) με το κόκκινο πουκάμισο. Κάνε κλικ σε αυτόν και επίλεξε το TALK TO. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



Στους δρόμους του Μανχάταν.



Πείθοντας το αφεντικό της Faxon Casteroga να μην κόψει τα υπερπολύτιμα και ιερά δέντρα.



STRATEGY

STAR COMMAND REVOLUTION

Είναι γεγονός. Τα προβλήματα του ελεύθερου ανταγωνισμού θα βασανίζουν την ανθρώπινη φυλή στον αιώνα τον άπαντα. Πώς αλλιώς να εξηγήσουμε το ότι, μόλις ερχόμαστε σε επαφή με εξωγήινους πολιτισμούς, επιδιώκουμε να τους εκμεταλλευτούμε στο μέγιστο βαθμό επιδιδόμενοι σε έναν κρυφό (και φανερό, αν χρειαστεί) πόλεμο εναντίον τους. Πόσο μάλλον, όταν οι εξωγήινες φυλές είναι τρεις και μάλιστα παρόμοιων διαθέσεων με εμάς. Ετσι, οι φυλές των Terrans (εμείς είμαστε αυτοί), των Nomads, των Computrons και των Triumverite (όνομα κι αυτό) συναντιούνται στο νεοανακαλυφθέντα γαλαξία Zeta και με κοινό σκοπό -ποιον άλλο;- την αποικιοποίηση και την εκμετάλλευσή του. Γνωρίζοντας, βέβαια, πως ένας άμεσος πόλεμος μάλλον δεν θα συνέφερε κανέναν, αποφασίζουν να υπογράψουν ένα σύμφωνο μη επίθεσης και να χωρίσουν το γαλαξία. Αν τα πράγματα είχαν μείνει εκεί, τότε θα είχαμε να κάνουμε με ένα ειρηνικό, εμπορικό παιχνίδι στρατηγικής. Προφανώς, οι προγραμματιστές ήθελαν περισσότερη δράση κι έτσι επινόησαν το Solinite. Αυτό ήταν ένα στοιχείο που ανακάλυψαν πρώτοι οι Computrons, αφού κατάφεραν να δαμάσουν τις ιδιόμορφες αστραπές που διέσχιζαν το γαλαξία, παράγοντας έτσι τεράστια ποσά ενέργειας. Φιλειρηνικοί καθώς ήταν, μοιράστηκαν το μυστικό με τους Nomads, οι οποίοι το εκμεταλλεύτηκαν για πολεμικούς σκοπούς. Κατασκεύασαν, λοιπόν, έναν μεγάλο στόλο που άρχισε να βομβαρδίζει τους Terrans (Γήινοι, στο εξής). Οχι χωρίς λόγο βέβαια, μια και οι απόγονοί μας σαμποτάριζαν συστηματικά τους Nomads μέσω ενός εκτεταμένου κατασκοπευτικού δικτύου. Οι κατάσκοποι αυτοί ήταν που έκλεψαν και το μυστικό του Solinite και έτσι οι Γήινοι αντεπιτέθηκαν επιτυχώς. Μυστικό που γνωρίζουν πέραν των δύο δεν είναι πλέον μυστικό και έτσι η τέταρτη εμπλεκόμενη φυλή, οι Triumverite, αποφάσισε να δημιουργήσει -συνδυάζοντας το Solonite με την τεχνολογία του,- άτρωτα πλοία. Με διαφαινόμενη την ολοκληρωτική κυριαρχία των Triumverite, οι Computrons συνεργάστηκαν με τους Nomads, προκειμένου να αναπτύξουν τεχνολογία ικανή να καταστρέψει τα αστρόπλοια των Triumverite. Ακριβώς τη στιγμή που το κατόρθωσαν επαναφέροντας την ισορροπία των δυνάμεων, ένα αναπάντεχο περιστατικό συνέβη: ο πολέμαρχος των Ahkun Vek, μίας άσχετης φυλής που ήρθε από το πουθενά, ονόματι Narvek, εκμεταλ-

Η κατάκτηση του διαστήματος παραμένει ένα από τα μεγάλα όνειρα της ανθρωπότητας και όχι μόνο. Σύμφωνα με το Star Command Revolution, οι μακρινοί απόγονοί μας μάλλον μπελάδες παρά οφέλη θα συναντήσουν στο αχανές διάστημα.

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr





ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

λευόμενος το (γνωστό και στα μικρά παιδιά) μυστικό και τις διαμάχες των φυλών, κατέλαβε τις κεντρικές αποικίες και των τεσσάρων και επέβαλε στυγνή δικτατορία. Εσείς ανήκετε στους λίγους εκείνους που αποφάσισαν να αντισταθούν και, έτσι, οργανώνετε μια επαναστατική ομάδα με απώτερο σκοπό την ειρήνη μεταξύ των φυλών και την καταστροφή του Narvek. Ως γνήσιος επαναστάτης, φοράτε στραβά τον μπερέ, γυαλίζετε τις αυτοπροωθούμενες αρβύλες σας, οπλίζετε το λέιζερ Καλάσνικοφ (ορισμένα πράγματα δεν αλλάζουν ποτέ) και κηρύσσετε την έναρξη του ένοπλου αγώνα. Κάπως έτσι αναλαμβάνετε ενεργό δράση στο παιχνίδι και κάπου εδώ τελειώνει (επιτέλους) και το εισαγωγικό σενάριο. Καιρός, λοιπόν, να μπούμε στα ενδότερα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY - ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ

Επειτα από μια σύντομη εισαγωγή, το πρόγραμμα μας δίνει τη δυνατότητα να αρχίσουμε την campaign εναντίον του Narvek ή να παίξουμε μεμονωμένες μάχες. Η campaign είναι ενιαία, όποια φυλή και αν επιλέξετε, αφού ο στόχος είναι κοινός για όλους. Διαφέρουν μονάχα ο τόπος στον οποίο θα αρχίσετε καθώς και οι μονάδες σας, αφού κάθε φυλή έχει αναπτύξει ξεχωριστή τεχνολογία. Το παιχνίδι, διαθέτοντας αναπτυγμένες network δυνατότητες, σας δίνει την ευκαιρία να ξεκινήσετε campaign μαζί με κάποιο συμπαίκτη ή να μετάσχετε στην υπάρχουσα campaign κάποιου άλλου. Υπάρχει μάλιστα και η επιλογή για αυξημένη απόδοση μέσω IPX network ή Internet, ανάλογα με τον τρόπο σύνδεσής σας. Τα ίδια ισχύουν και για τις μεμονωμένες μάχες, μόνο που εδώ μπορούν να συμμετάσχουν μέχρι τέσσερις παίκτες, με απώτερο σκοπό την επικράτηση του ενός. Αφού επιλέξουμε αυτό που θέλουμε, μπαίνουμε στο κυρίως παιχνίδι, η οθόνη του οποίου χωρίζεται σε αρκετά μέρη. Τα περίπου τρία πέμπτα καταλαμβάνει το πεδίο δράσης, στο οποίο αναπτύσσονται οι μονάδες σας (και αυτές του αντιπάλου, εννοείται). Στο αριστερό άκρο βρίσκεται μια μπάρα πληροφοριών, ενώ το κάτω μέρος καταλαμβάνουν τα icons με τα οποία κατασκευάζετε βάσεις και αστρόπλοια. Τη διάρθρωση της κυρίως οθόνης συμπληρώνουν δύο λεπτές μπάρες στο πάνω και δεξιό άκρο, οι οποίες χρησιμεύουν στη μετάδοση μηνυμάτων στους συμπαίκτες σας και την ομαδοποίηση των μονάδων σας αντίστοιχα. Αλλες οθόνες δεν υπάρχουν, καθώς όλες οι λειτουργίες του παιχνιδιού επιτελούνται σε αυτήν. Ξεκινάτε με το μητρικό σας πλοίο μονάχα, που είναι μοναδικό και αποτελεί τη βασικότερη μέριμνά σας στο παιχνίδι. Το μητρικό πλοίο είναι το μόνο που μπορεί να κατασκευάσει κτίρια, ενώ παράλληλα αποτελεί και τον μοναδικό τρόπο να αυξάνετε τα χρήματά σας, καθώς δεν υπάρχουν εξειδικευμένα σκάφη που να μαζεύουν τα ορυκτά τα οποία βρίσκονται διάσπαρτα στο διάστημα. Είναι κάτι σαν το βασιλιά στο σκάκι και έτσι πρέπει να το αντιμετωπίζετε: η καταστροφή του σηματοδοτεί ταυτόχρονα την ήττα σας. Λειτουργώντας ως κατασκευαστής, το μητρικό σκάφος μπορεί να χτίσει οπουδήποτε

ΕΤΑΙΡΙΑ
GT Interactive
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Real time war strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Με τρία εχθρικώς διακείμενα Carriers δίπλα τους, δεν είναι η τυχερή μέρα των Nomads.



Χαρακτηριστικό δείγμα διαστημικής βάσης (έχουμε δει εκατοντάδες παρόμοιες).

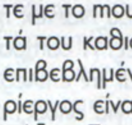




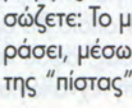
Μία βάση μόλις καταστράφηκε. Ετσι είναι η ζωή, τι να κάνουμε;

γύρω του κάποιο κτίριο, όπως συμβαίνει σε όλα τα real time strategy games, χωρίς όμως να είναι υποχρεωτικό να συνδέονται αυτά μεταξύ τους - το αντίθετο μάλιστα: όσο πιο διασκορπισμένα είναι τα κτίριά σας τόσο μεγαλύτερο χώρο ελέγχετε. Κατά τη λειτουργία του ως συλλεκτικού πλοίου, θα πρέπει να προσεγγίσετε τα διάφορα ορυκτά που περιφέρονται στο διάστημα. Ενα μικρότερο σκάφος θα βγει από το mothership και θα μαζέψει το εκάστοτε ορυκτό. Αν και τα πάντα κατασκευάζονται με Solinite, η ποσότητα του οποίου αποτελεί και τα χρήματά σας, χρειάζεστε τέσσερα άλλα ορυκτά, ένα για κάθε φυλή, προκειμένου να μπορέσετε να μετατρέψετε το Solinite που αφήνουν τα κατεστραμμένα πλοία των αντιπάλων σας σε ακατέργαστο υλικό, ώστε να το επεξεργαστείτε όπως θέλετε. Κατά τη διάρκεια της εκστρατείας, αναγκαστικά θα εναντιωθείτε σε όλους, καθώς δεν είναι λίγοι αυτοί που έχουν υποταχθεί στο δικτάτορα πολεμώντας για λογαριασμό του. Σημαντικότερο κτίσμα είναι η βάση, καθώς σας δίνει τη δυνατότητα να παράγετε όλα τα είδη των πλοίων σας. Υπάρχει και μία δεύτερη κατασκευαστική μονάδα, η οποία κατασκευάζει αποκλειστικά ανδροειδή. Ενα ακόμη σημαντικό κτίριο είναι η Ακαδημία (ή όπως αλλιώς ονομάζεται, καθώς το όνομα κάθε κτιρίου διαφοροποιείται από φυλή σε φυλή, αν και οι βασικές του λειτουργίες παραμένουν ίδιες). Τοποθετώντας το μητρικό πλοίο σας δίπλα σε αυτήν, ανεβαίνει το τεχνολογικό του επίπεδο, επιτρέποντάς σας να κατασκευάζετε ισχυρότερους τύπους σκαφών. Η Ακαδημία θα ανεβάσει επίσης μέχρι το τέταρτο επίπεδο την εμπειρία κάθε σκάφους το οποίο θα βρεθεί δίπλα σε αυτήν. Η κατασκευή δύο ή περισσότερων Ακαδημιών βοηθάει στο να αυξηθεί η εμπειρία των σκαφών γρηγορότερα. Δεν λείπουν και οι αμυντικές κατασκευές που συνίστανται σε cannon towers. Πέραν αυτών, υπάρχουν δύο ακόμα τύποι κτιρίων: Ο πρώτος κατασκευάζει το ιδιαίτερο επίτευγμα κάθε φυλής (οι Computrons π.χ. κατασκευάζουν τηλεμεταφορείς, ενώ οι Nomads ισχυρές βόμβες) και ο δεύτερος δίνει τη δυνατότητα να πραγματοποιούνται σε τακτά διαστήματα ισχυρές βολές μεγάλου βεληνεκούς, καθεμιά από τις οποίες επιτυγχάνει και ένα ιδιαίτερο είδος ζημιάς, ανάλογα με τη φυλή. Υπάρχουν τέσσερα είδη ζημιών τις οποίες μπορεί να υποστεί κάποιο σκάφος, και καθεμιά αντίστοιχα από αυτές μπορεί να το καταστρέψει, να το ακινητοποιήσει, να του στερήσει τα όπλα ή ακόμα και να πλήξει αποκλειστικά το πλήρωμά του, αναγκάζοντάς το να αλλάξει στρατόπεδο. Είναι σημαντικό αφ' ενός να επισκευάζετε όσο μπορείτε τα χτυπημένα σκάφη σας, με τη βοήθεια των ειδικών πλοίων-επισκευών, και αφ' ετέρου να τα ανεβάζετε σε επίπεδα, καθώς βελτιώνονται γενικότερα τα χαρακτηριστικά τους, αλλά, μετά το επίπεδο 7, τους δίνονται και νέες δυνατότητες. Η κίνηση των πλοίων σας γίνεται κάνοντας click σε κάποιο σημείο με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, ενώ με το δεξί επιτίθεστε σε κάποιον αντίπαλο. Υπάρχουν βέβαια, όπως ορίζουν οι επιταγές των σύγχρονων real time strategy, η δυνατότητα ομαδοποίησης των μονάδων σας και η ανάθεση της ανάκλησής τους σε τέσσερα function keys. Στο πεδίο δράσης κάνετε scroll είτε με τα arrow keys είτε με το mouse, μόνο που η αργή ταχύτητά του καθιστά τη χρήση του mini map επιβεβλημένη για το σκοπό αυτόν. Περίεργος είναι και ο τρόπος με τον οποίο σώζετε: Το μητρικό σκάφος πρέπει να περάσει, μέσω ειδικών διόδων, στις άκρες της "πίστας", σε κάποιο νέο αστρικό σύ-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486/66 MHz.



16MB RAM.



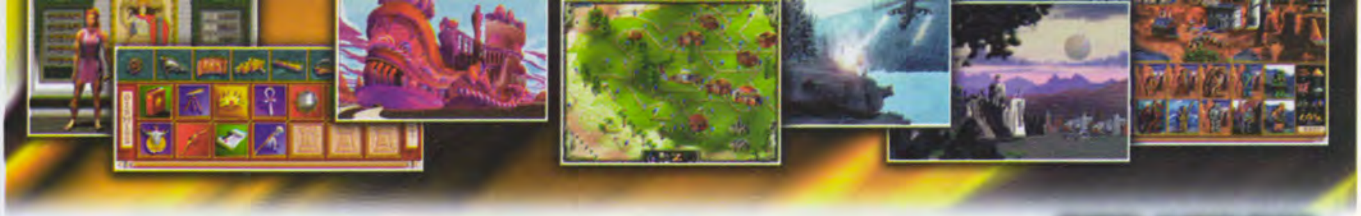
50MB στο σκληρό, 2x CD-ROM.



SVGA κάρτα γραφικών, soundcard, mouse.



Το παιχνίδι, το οποίο περιέχεται σε ένα CD, αντιπροσωπεύεται από τη CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233900.



στημα (μόνο αυτό έχει τη δυνατότητα να το κάνει) και τότε σώζετε πάνω στο μοναδικό σας save slot. Πρωτότυπο, αλλά μάλλον αρνητικό. Εξαιρώντας αυτές τις ατέλειές του, ο χειρισμός του παιχνιδιού κρίνεται, κατά τα άλλα, αρκετά καλός.

Εκτός από τη λειτουργική πλευρά ενός παιχνιδιού, σημασία (διαφορετική για τον καθένα) έχει και η αισθητική. Ας δούμε τι γίνεται και εκεί.



Οποιος και αν ήταν ο αντίπαλος, δεν πολέμησε και πολύ...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΜΟΝΑΔΕΣ

Σε σχέση με την αληθοφάνεια και τη γραφική πληρότητα παιχνιδιών όπως π.χ. το KKND, τα background γραφικά του Star Command απογοητεύουν. Αν και η οπτική γωνία είναι ίδια με αυτή όλων των ομοειδών ισομετρικών παιχνιδιών, αντί για έδαφος υπάρχει το αχανές διάστημα, κάτι που κάνει το σκηνικό να φαντάζει ψεύτικο. Το μόνο που υπάρχει είναι μονότονα συμπλέγματα από πράσινους και λευκούς βράχους, τα οποία δεν έχουν άλλο σκοπό από το να δημιουργούν ένα λαβύρινθο στο διάστημα(!!!), καθιστώντας ορισμένα σημεία απροσπέλαστα. Υπερβολικά αρνητικό για την αίσθηση την οποία δημιουργεί στον παίκτη, καθώς νομίζει πως έχει να κάνει στην καλύτερη περίπτωση με δισδιάστατο shoot'em up και στη χειρότερη με μεταφορά επιτραπέζιου παιχνιδιού. Τα υπόλοιπα γραφικά του παιχνιδιού, πάντως, είναι υψηλής ανάλυσης, αρκετά καλαίσθητα και καλοσχεδιασμένα. Αξίζει να σημειώσουμε και την πολύ καλή, αν και λίγο σύντομη, εισαγωγή. Οι μονάδες, περίπου τριάντα και για τις τέσσερις φυλές αν εξαιρέσουμε τα κτίρια, δεν διεκδικούν δάφνες σχεδιαστικής πρωτοτυπίας (είναι όπως θα τις περίμενε κανείς). Η κίνησή τους πάντως είναι αρκετά καλή (χωρίς να αποτελεί κάτι το εξαιρετικό) και το animation ομαλό. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι λειτουργικός, συμβάλλοντας αρκετά στη δημιουργία ατμόσφαιρας. Υπάρχουν όλα εκείνα τα εφέ που θα περίμενε να ακούσει κάποιος σε μια αξιοπρεπή διαστημική μάχη, καθώς και πολύ όμορφο speech των μονάδων. Η μουσική είναι επίσης ενδιαφέρουσα, ξεφεύγοντας από τις συνηθισμένες, βαρετές συνθέσεις και διαθέτοντας κάτι το μυστηριακό. Ο συνδυασμός τους καταφέρνει να μειώσει κάπως την αρνητική ατμόσφαιρα που δημιουργεί το background.

Το πλήθος των μονάδων κρίνεται ικανοποιητικό, καθώς διανέμεται σε τέσσερις στρατούς, σε σκάφη που, αν και παραπλήσια, έχουν διαφορετικές δυνατότητες ανάλογα με την τεχνολογία κάθε φυλής. Υπάρχουν σκάφη που επιτελούν πολύ ειδικές λειτουργίες, όπως π.χ. να αλλάζουν θέση με άλλα πλοία οπουδήποτε στην "πίστα". Η ποικιλία των δυνατοτήτων τους προσθέτει στο παιχνίδι, ιδιαίτερα αφού μπορείτε, όταν εξαντλήσετε την τεχνολογία σας, να ερευνήσετε και την τεχνολογία των αντιπάλων σας κατασκευάζοντας τα σκάφη τους. Θετικό είναι το γεγονός ότι η ταχύτητα του παιχνιδιού δεν μειώνεται, ιδιαίτερα όταν συγκεντρώνονται πολλές μονάδες στην οθόνη (συνηθέστατο φαινόμενο).

Συνοψίζοντας, το Star Command είναι ένα παιχνίδι που επιχειρεί κάποιες καινοτομίες σε σχέση με τα κλασικά games της κατηγορίας του (καλώς ή κακώς συγκρίνουμε πάντα με βάση τα standards), τα οποία επικεντρώνονται στην απλοποίηση του λεπτομερούς στρατηγικού σχεδιασμού δίνοντας βάση στις μάχες.

Χάνει όμως στα σημεία, καθώς η έλλειψη κάποιου storyline του δεν ωθεί τον παίκτη να ασχοληθεί για καιρό μαζί του. Χωρίς να είναι κακό (ορισμένες από τις καινοτομίες του μάλιστα είναι πολύ καλές ως ιδέες), δεν καταφέρνει να ξεφύγει πάρα πολύ από το μέτριο.

Η κατάσταση αυτή αλλάζει όταν παίζεται σε δίκτυο. Η δυνατότητα για παράλληλη εκστρατεία δύο παικτών καθώς και ο κάπως arcade προσανατολισμός του δημιουργούν όλες τις προϋποθέσεις για ευχάριστη ενασχόληση. Εάν σας ενθουσιάζουν οι επαναστάσεις ή, έστω, αν αρέσκεστε στις δικτυακές κόντρες σίγουρα θα σας ελκύσει. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Χωρίς να αποτελεί κάτι το εξαιρετικό, δεν υπολείπεται των στοιχείων εκείνων που θα σας κάνουν να του αφιερώσετε κάποιο χρόνο, ιδιαίτερα αν σας αρέσουν τα παιχνίδια δικτύου.

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	78
ΑΝΤΟΧΗ	75

76%



ADVENTURE

ACE VENTURA



Το παιχνίδι έχει κυκλοφορήσει εδώ και αρκετό καιρό. Στη χώρα μας ήρθαν μόνο ελάχιστα αντίτυπα, τα οποία εξαφανίστηκαν προτού τα πάρει είδηση κάποιος. Το άνοιγμα της αλυσίδας των καταστημάτων Multirama συνοδεύτηκε από την κυκλοφορία του παιχνιδιού, αποκτώντας τα δικαιώματά του. "Κάλλιο αργά πάρα ποτέ".

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο "πολύς" Ace Ventura, ντετέκτιβ με ειδίκευση στην ανεύρεση χαμένων ζώων και όχι μόνο. Η διάσωση απειλούμενων προς εξαφάνιση ζώων έχει γίνει ο βασικός σκοπός της ζωής σου. Κανείς άλλος δεν μπορείς να κάνει τόσο καλά αυτήν τη δουλειά όσο εσύ. Στην περιπέτεια αυτή θα χρειαστεί να εξερευνήσεις περισσότερα από 60 υπέροχα σχεδιασμένες τοποθεσίες και χώρους. Για να φέρεις σε πέρας την αποστολή σου θα χρειαστεί να ταξιδέψεις από τη μακρινή και παγωμένη Αλάσκα (ένα από τα όνειρα της ζωής μου!), στους βυθούς των θαλασσών παρέα με τον περίφημο Ναυτίλο (όσοι δεν τον ξέρετε με τον κηδεμόνα σας που λένε...), στις δασώδεις οροσειρές της Βαυαρίας και στο κάστρο του Phatteus Lardus.

ACE VENTURA: Αν δεν ξέρετε την πραγματική αξία του, δεν πειράζει, καθώς πάντα υπάρχει η πρώτη φορά. Σημειώστε, λοιπόν, ότι πρόκειται για μία από τις τρεις πιο δημοφιλείς σειρές cartoon στο αμερικανικό κανάλι CBS στην ειδική πρωινή ζώνη του Σαββάτου, η δε Nature Calls Films, η εταιρία που κατέχει τα δικαιώματά του, έχει κερδίσει περισσότερα από 300 εκατομμύρια δολάρια! Ε!!! Μετά απ' όλα αυτά να μη γίνει και ένα adventure game;

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Δεν είναι ανάγκη να είστε ζωόφιλοι ή οικολόγοι για να σας "πηγαίνει" αυτή η περιπέτεια. Αν σας αρέσουν τα κινούμενα σχέδια, τα ζωντανά χρώματα και το χιούμορ, τότε το Ace Ventura είναι για εσάς. Ένα παιχνίδι που αντί για τη βία και τα αίματα (που τόσο συχνά βλέπουμε στα τελευταία adventures) αναφέρεται στο βασικότατο ρόλο που διαδραματίζουν τα ζώα στη "ζωή" του πλανήτη μας και όχι μόνο...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παρουσιάζουν μία σημαντική ιδιομορφία, αν όχι καινοτομία. Τρέχουν σε full screen τόσο στην ανάλυση 640x480 όσο και στην 800x600 σε όσα χρώματα θέλεις! Το πρώτο που θα σε τραβήξει είναι τα πάρα πολύ έντονα, ζωντανά και ζεστά χρώματα. Το animation είναι εξαιρετικό, πραγματικό καρτούν. Συνολικά τα γραφικά του αποτελούν το πιο δυνατό σημείο της περιπέτειας.

Ο ήχος του επίσης είναι εξαιρετικός, καθώς διαθέτει πλούσια background μουσική, φανταστικά ηχητικά εφέ και ατμοσφαιρικές ομιλίες (speech). Σημαντική όμως παράλειψη είναι η απουσία κειμένου στην οθόνη, ώστε να μπορείς πολύ πιο άνετα να παρακολουθείς τους πράγματι τρελούς διαλόγους των διάφορων χαρακτήρων του παιχνιδιού.

Ο χειρισμός του, αν και είναι πολύ απλός, παρουσιάζει μερικές σημαντικές ελλείψεις. Καταρχήν, πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεται η επιλογή QUIT Yes/No. Πατώντας το πλήκτρο F5 εμφανίζεται το ειδικό Control Panel. Εδώ περιέχονται οι λειτουργίες SAVE (F2), LOAD (F3), START A NEW GAME (F5), HELP (F1) και OPTIONS (F4). Το παιχνίδι έχει μόνο έξι θέσεις για saves, ενώ διαθέτει και ένα auto-save ώστε, όταν ξαναρχίζεις, να βρίσκεσαι εκεί όπου είχες αφήσει το παιχνίδι την τελευταία φορά. Το Help εξηγεί το χειρισμό των διάφορων arcade κομματιών του παιχνιδιού. Με το Options ρυθμίζεις ON/OFF τον ήχο (Midi και Sound FX), ενώ μέσω του Parental Control μπορείς να βάλεις password στο παιχνίδι, ώστε οι διάλογοι να είναι πιο "κόσμιοι", κατάλληλοι δηλαδή για μικρά παιδιά. Τι λείπει από το χειρισμό ως εδώ; Εκτός από τη μη ταυτόχρονη εμφάνιση κειμένου και ομιλίας, απουσιάζει ένα πλήκτρο που να κάνει bypass το speech των χαρακτήρων (ή να το επιταχύνει όπως γίνεται στα παιχνίδια της LucasArts), καθώς και ένα που να κάνει bypass το animation όπου αυτό είναι μεγάλης διάρκειας και ήδη το έχεις ξαναδεί. Σε αυτά

ΕΤΑΙΡΙΑ
7th Level
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated cartoon adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Σώζοντας τον "αετό" στην αρχή του παιχνιδιού.



Ανοίγοντας το διαμέρισμά σου με το κλειδί.



Παίρνοντας το μήνυμα του Woodstock.



ADVENTURE



Τριγυρνώντας στους διαδρόμους του Ναυτίλου.

πρόσθεσε και ότι τα saves που το Ace Ventura επιτρέπει είναι πολύ λίγα για παιχνίδι τέτοιου είδους.

Το παιχνίδι βασίζει τη λειτουργία του στον λεγόμενο "έξυπνο κέρσορα", που αλλάζει μορφές (άρα και λειτουργίες) "περνώντας" πάνω από διάφορα "σημεία" της οθόνης. Ετσι, όταν ο κέρσορας γίνεται "πόδι", τότε κάνοντας κάπου κλικ ο Ace θα πάει κατευθείαν στο σημείο αυτό. Οταν γίνεται "μεγεθυντικός φακός", τότε κάνοντας κλικ ο Ace κάνει LOOK (εξετάζει) το συγκεκριμένο αντικείμενο. Οταν γίνεται "χέρι", τότε ο Ace κάνει εκεί μία λειτουργία (open/get/use κ.λπ.). Οταν γίνεται "στόμα", τότε, κάνοντας κλικ, ο Ace θα μιλήσει στο συγκεκριμένο χαρακτήρα. Κάνοντας κλικ πάνω στον Ace αποκτάς πρόσβαση στο inventory του.

Αλλάζεις οθόνες όταν, πηγαίνοντας τον κέρσορα συνήθως στις άκρες τους, εμφανίζεται ένα "χρυσό" βέλος κίνησης. Στην οθόνη με το inventory, κάνοντας κλικ στο ρολόι του Ace, ενεργοποιείς κατευθείαν το Control Panel του παιχνιδιού. Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο που έχεις στο inventory σου, ανοίγεις πρώτα το inventory κάνοντας κλικ περίπου στη μέση του Ace και μετά κάνεις κλικ στο αντικείμενο που σε ενδιαφέρει. Ο κέρσορας αλλάζει αυτόματα μορφή και παίρνει αυτήν του αντικειμένου στο οποίο μόλις έκανες κλικ, δείχνοντας έτσι το αν κουβαλάς ή όχι το αντικείμενο που σε ενδιαφέρει.



Βρίσκοντας τους κωδικούς του περισκοπίου.

Γενικά, αν και με μερικές βασικές ελλείψεις, ο χειρισμός του είναι απλός και δεν θα συναντήσετε κάποιο βασικό πρόβλημα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι από τις καλύτερες που έχω δει σε αντίστοιχες καρτουνίστικες περιπέτειες. Το παιχνίδι σε τραβάει αμέσως και προσωπικά αυτό το αποδίδω όχι μόνο στα πανέμορφα γραφικά του, αλλά κυρίως στα ασυνήθιστα χρώματα που χρησιμοποιεί, τα οποία είναι ευχάριστα, όμορφα, ζεστά, δίνοντάς μου αμέσως την αίσθηση ότι έλειπαν αρκετό καιρό από τη ζωή μου.

Η δράση του είναι αρκετά ενδιαφέρουσα, με πολλές εναλλαγές και αρκετά mini arcade games. Ειδικά για τα τελευταία σημειώστε τα ονόματά τους: Garbage Chute, Fire Jets, Laser Shoot, Whale Hop, Sonar Game, ενώ υπάρχει και ένα ιδιόμορφο puzzle, το Patch Puzzle! Αν εξαιρέσετε το τελευταίο puzzle που είναι δυσκολούτσικο, τα arcade κομμάτια δεν θα σας προκαλέσουν κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα, μια και είναι σχετικά εύκολα. Η δράση του ακολουθεί μία "ευθεία" και αυτό ίσως είναι το μόνο αρνητικό που βρίσκω. Μην ξεχνάμε όμως ότι πρόκειται για ένα adventure game που προορίζεται για τις νεαρότερες ηλικίες και όχι για τους λεγόμενους "hard core adventurers".

Στην περιπέτειά σου αυτή θα έχεις την αμέριστη βοήθεια του Spike, της μαϊμούς σου, αλλά και του Woodstock, του χίπη φίλου σου. Στο παιχνίδι σημαντικό ρόλο διαδραματίζουν μία σειρά από "διαβολικοί" αλλά πολύ ενδιαφέροντες χαρακτήρες, μια και το background της προσωπικότητάς τους φαίνεται να έχει προσεχθεί ιδιαίτερα. Από τους αντιπάλους σου ξεχωρίζουν η πανούργα Odora, ο διαβολικός Jacques Dumanque, που είναι η αρνητική απομίμηση του περίφημου Κουστό, αλλά και ο Phatteus Lardus, ένας διεθνής λαθρέ-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ασυνήθιστο adventure με καρτουνίστικα γραφικά και ήρωα τον διάσημο ντετέκτιβ Ace Ventura. Εχει ενδιαφέρουσα δράση, σαφές "οικολογικό" μήνυμα και οπτική και σπουδαίο animation. Επρόκειτο για μία μικρή έκπληξη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΡΙΦΟΙ	88

85%



μπορος ζώων που το διαβολικό μυαλό του βρίσκεται πίσω απ' οτιδήποτε σου συμβαίνει στην περιπέτεια αυτή.

Οι γρίφοι του δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι, απαιτούν όμως αρκετή σκέψη, μια και αρκετοί είναι πρωτότυποι αλλά και έξυπνοι. Ειδικά για το Patch Bay puzzle τα χρώματα, αρχίζοντας από τ' αριστερά προς τα δεξιά όπως βλέπεις, είναι: κόκκινο, κίτρινο, πράσινο, θαλασσί, θαλασσί, κόκκινο, άσπρο, πράσινο, κόκκινο, κόκκινο, κόκκινο, κόκκινο, κίτρινο, κίτρινο, θαλασσί, πράσινο, κόκκινο, άσπρο, άσπρο, θαλασσί, θαλασσί, κόκκινο, πράσινο.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Κατά τη διάρκεια της εισαγωγής, όταν πάρεις τον έλεγχο του παιχνιδιού, πήγαινε τον κέρσορα του mouse στο σακίδιο στην πλάτη του ήρωα. Οταν εμφανιστεί ο κέρσορας-χέρι, κάνε αριστερό κλικ στο σακίδιο και το ανοίγεις. Βλέπεις το σχοινί. Κάνε αριστερό κλικ σ' αυτό και τώρα ο κέρσορας παίρνει το σχήμα του. Κάνε κλικ τον κέρσορα-σχοινί στο βράχο στα δεξιά σου και απόλαυσε τη συνέχεια του παιχνιδιού. Υστερα από διάφορα συμβάντα βρίσκεσαι έξω από το διαμέρισμά σου.

Κάνε κλικ τον κέρσορα/χέρι περίπου στη μέση σου και ανοίγεις το inventory σου. Κάνε κλικ στο κλειδί και εν συνεχεία κάνε κλικ τον κέρσορα/κλειδί στην πόρτα στ' αριστερά (μπροστά σου - Ace's apartment). Την ανοίγεις και μπαίνεις μέσα. Εξερεύνησε το δωμάτιό σου και, όταν ακούσεις να σου κτυπούν την πόρτα, κάνε κλικ τον κέρσορα/χέρι στο projection screen που είναι στο ταβάνι, λίγο πιο μπροστά από την αριστερή πόρτα του δωματίου σου (απ' αυτήν που μπήκες). Εν συνεχεία κάνε κλικ στην πόρτα. Μιλάς στον Shickadance. Οταν φύγει, παρατήρησε ότι στον φορητό υπολογιστή σου (Portable Computer) που είναι πάνω στο γραφείο στο κάτω μέρος της οθόνης αναβοσβήνει ένα φωτάκι. Κάνε κλικ τον κέρσορα/χέρι στον φορητό υπολογιστή σου. Παίρνεις ένα μήνυμα από τον Woodstock και μεταφέρεσαι στη θάλασσα έξω από το υποβρύχιο Ναυτίλος. Οταν πάρεις τον έλεγχο του προγράμματος, εντόπισε το άνοιγμα (hatch) στο κάτω μέρος του υποβρυχίου και κάνε κλικ σ' αυτό τον κέρσορα/χέρι. Ξεκινάει το mini arcade game "Garbage Chute". Χρησιμοποιώντας τα arrow πλήκτρα, οδήγησε τον on Ace ανάμεσα στα "σκουπίδια", προσέχοντας να μαζεύεις τα air tanks όποτε μπορείς. Οταν "περάσεις" το Garbage Chute game, βρίσκεσαι σε έναν διάδρομο του υποβρυχίου.

Προχώρησε λίγο προς τα δεξιά και θα σε συλλάβουν. Βρίσκεσαι στην τραπεζαρία του υποβρυχίου και απέναντί σου είναι ο κυβερνήτης Jacques. Κάνε κλικ τον κέρσορα/στόμα στον Jacques και πες την "So ... It's Jacques". Οταν τελειώσεις, ξανακάνε κλικ τον κέρσορα/στόμα στον Jacques και επίλεξε την "What's up, Jacques". Κάνε για μία ακόμη φορά κλικ τον κέρσορα/στόμα στον Jacques και πες πρώτα την "This dinner is repulsive" και μετά την "I'm gonna out of here". Σε αφήνουν μόνο σου. Βγες από το δωμάτιο πηγαίνοντας δεξιά. Εξω στους διαδρόμους του Ναυτίλου πάρε από το έδαφος το πιρούνι (fork), κάνοντας κλικ τον κέρσορα/χέρι σε αυτό, και συνέχισε προς τ' αριστερά όπως κοιτάς την οθόνη, κάνοντας κλικ στο έδαφος μπροστά σου τον κέρσορα/πόδι. Εντόπισε δίπλα σου την πόρτα του δωματίου του Jacques (Door to Jacque's apartment) και στάσου δίπλα της. Κάνε κλικ τον κέρσορα/χέρι στη μέση σου, πάρε από το inventory σου το πιρούνι (fork) και κάνε το κλικ στην πόρτα. Την ανοίγεις και μπαίνεις μέσα. Βρίσκεσαι στα ιδιαίτερα διαμερίσματα του κυβερνήτη του υποβρυχίου. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



Βρίσκοντας τον Spike.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ενα εξαιρετικό καρτουνίστικο adventure, ίσως το καλύτερο του είδους μέχρι σήμερα. Εκπληκτικό χιούμορ και animation συνθέτουν ένα παιχνίδι που θα αρέσει σε όλες τις ηλικίες. Have fun!

Βαγγέλης Κράτσας

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/66MHz, Windows 3.1.



8MB RAM.



2x CD-ROM drive. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 8MB χωρίς τα saves.



1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών, Windows συμβατή κάρτα ήχου.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει ένα CD, μας έδωσε το κατάστημα Multirama-Γερμανός, Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660.



TEST DRIVE OFF-ROAD

Οπως υποστηρίζει η Accolade, η σειρά παιχνιδιών οδήγησης Test Drive είναι η πρώτη σε πωλήσεις στα PCs. Το νέο μέλος της σειράς, το Test Drive off-road, φιλοδοξεί να αποτελέσει τον συνεχιστή της εν λόγω επιτυχίας.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Με το νέο δημιούργημά της η Accolade υποστηρίζει ότι θα μας προσφέρει μια καινούρια εμπειρία οδήγησης πέρα από τα συνηθισμένα. Ξεχάστε τους ευθείς κεντρικούς δρόμους και τις αγωνιστικές πίστες. Τώρα, οδηγώντας μερικά από τα καλύτερα jeeps στον κόσμο, θα βγείτε στα χωράφια και τα βουνά, βασιζόμενοι περισσότερο στην επιδεξιότητα παρά στην ταχύτητα για να κερδίσετε. Είναι αλήθεια ότι περιμέναμε ένα καλό παιχνίδι αυτού του τύπου, κυρίως μετά το απογοητευτικό Monster Truck της Microsoft.

Οπως και στα προηγούμενα Test Drive, έτσι και στο off-road, η συνταγή δεν έχει αλλάξει. Τα αυτοκίνητα που θα οδηγήσουμε είναι διαλεγμένα ένα προς ένα. Πρόκειται για τα:

- Hummer. Είχε χρησιμοποιηθεί από τους Αμερικανούς στον πόλεμο του Κόλπου και αργότερα προωθήθηκε και στην αγορά. Είναι ένα πραγματικό τέρας, σχεδιασμένο για να αντιμετωπίσει οποιεσδήποτε συνθήκες. Το χαμηλότερο σημείο του απέχει μισό μέτρο από το έδαφος, ενώ ανάμεσα στον οδηγό και το συνοδηγό μεσολαβούν περίπου 1.20 μ. Εχει πολύ χαμηλό κέντρο βάρους και ειδικά σχεδιασμένο σύστημα διανομής της ροπής και στους τέσσερις τροχούς. Μπορεί να κινηθεί με σκασμένο λάστιχο σε απόσταση 30 χιλιομέτρων με ταχύτητα 45 χλμ./ώρα χωρίς πρόβλημα. Διαθέτει ειδικό σύστημα για το φούσκωμα/ξεφούσκωμα των ελαστικών με το πάτημα ενός πλήκτρου, χωρίς το όχημα να σταματήσει να κινείται. Η μηχανή του είναι 5.700 κυβικών και η ιπποδύναμη φθάνει τους 190 ίππους. Ενα πραγματικό τανκ με "ρούχα" τζιπ.



- Land Rover Defender 90: Το 4x4 του 1994, σύμφωνα με το Four Wheeler Magazine. Σε αυτή την έκδοσή του έχει βελτιωθεί περισσότερο και προσφέρει άνεση μαζί με τρομερή απόδοση εκτός δρόμου. Η V8 μηχανή των 3.9 λίτρων με το αλουμινένιο πλαίσιο και τους 182 ίππους προσφέρει την απαραίτητη δύναμη, ενώ η μόνιμη τετρακίνηση, οι αντιστρεπτικές δοκοί και το μαλακό σασμάν προσφέρουν ευελιξία και βγάζουν τον οδηγό από πολλούς μπελάδες. Πρόκειται για ένα κλασικό όχημα που συνδυάζει το στιλ με την απόδοση.
- Chevy K-1500 Z-71: Ενα κλασικό monster-truck, καθαρά αμερικανικού σχεδιασμού και φιλοσοφίας. Εχει τον πιο δυνατό κινητήρα από τα υπόλοιπα οχήματα, με 5.700 κυβικά και 255 ίππους. Διαθέτει βελτιωμένο 5-τάχυτο κιβώτιο προκειμένου να ελέγξει τον πανίσχυρο V-8 κι-



ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

νητήρα και μπορεί εν κινήσει να προσαρμόσει την κίνησή του στους δύο ή τους τέσσερις τροχούς. Η ανεξάρτητη μπροστινή ανάρτηση μπορεί να προσαρμοστεί στο εκάστοτε οδόστρωμα για την επίτευξη των καλύτερων επιδόσεων. Ενα αυτοκίνητο που έχει δύναμη, ταχύτητα και μεγάλες δυνατότητες εκτός δρόμου.

- Jeep Wrangler: Το γνωστό αμερικανικό αυτοκίνητο που βλέπουμε και στη χώρα μας. Ο κλασικός σχεδιασμός του παραμένει αναλλοίωτος μέσα στο χρόνο και συναρπάζει πάντα. Η συγκεκριμένη έκδοση είναι η δυνατότερη, με τον εξακύλινδρο κινητήρα των 4 λίτρων που προσφέρει αρκετή δύναμη ώστε μπορέσει να κινήσει το βαρύ αμάξωμα. Το Wrangler είναι το πιο ευέλικτο όχημα από τα τέσσερα που περιλαμβάνει το παιχνίδι και μπορεί με αυτόν τον τρόπο να αντιπαρέλθει την ελαφρώς μικρότερη ισχύ του. Πρόκειται για ένα αυτοκίνητο που μπορεί με την ίδια επιτυχία να παρκάρει στο Κολωνάκι ή να διασχίσει την έρημο, πάντα με στιλ!

Ολα τα παραπάνω δείχνουν εντυπωσιακά και, όπως φαίνεται, το Test Drive off-road διαθέτει όλα τα φόντα προκειμένου να μας κινήσει το ενδιαφέρον προτού ακόμα ανοίξουμε το κουτί του.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Σε αυτούς τους τομείς η εφαρμογή μάς επιφυλλάσσει μια μεγάλη απογοήτευση. Το εισαγωγικό video είναι ανεξήγητα κακής ποιότητας. Βέβαια, σε καμία εισαγωγή, όσο καλή και να είναι, δεν στέκεται κάποιος για μεγάλο χρονικό διάστημα, ωστόσο έχει περάσει πολύς καιρός από τότε που είδαμε για τελευταία φορά τόσο κακή ποιότητα video σε παιχνίδι. Για να καταλάβετε πόσο άσχημα είναι τα πράγματα, το καλύτερο στοιχείο της εισαγωγής είναι ότι ο παίκτης μπορεί να την ξεπεράσει γρήγορα πατώντας escape.

Δυστυχώς όμως και στο κυρίως παιχνίδι τα πράγματα δεν είναι πολύ καλύτερα. Τα γραφικά λειτουργούν σε VGA και SVGA mode - ειδικά σε VGA οι εντυπώσεις είναι άσχημες. Τα αυτοκίνητα είναι βέβαια καλοσχεδιασμένα και οι χρωματισμοί τους επιλέγονται από τον παίκτη, αλλά το γύρω περιβάλλον είναι

ΕΤΑΙΡΙΑ
Accolade
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΕΙΔΟΣ
4x4 off-road racing
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Σχετικά χαμηλό



Το Chevrolet. Ενα όχημα αμερικανικής αισθητικής και απόδοσης εκτός δρόμου.

πολύ φτωχό. Χωρίς γραφική ποικιλία, οι περισσότερες πίστες μοιάζουν μεταξύ τους και θυμίζουν παλαιότερα παιχνίδια. Σε κοντινές αποστάσεις τα σκηνικά φαίνονται πολύ τετραγωνισμένα, ενώ οι περισσότερες κάμερες, από τις εννέα διαθέσιμες, δεν προσφέρονται για να παίξει κάποιος. Επίσης, δεν είναι σπάνιο το φαινόμενο, αν μπερδευτεί κάποιος σε εμπόδια εκτός πίστας, να μη βλέπει τίποτα μπροστά του παρά μόνο τεράστια τετραγωνισμένα δέντρα. Τα πράγματα καλυτερεύουν ελαφρώς σε SVGA, αλλά η φτώχεια των σκηνικών δεν κρύβεται. Ακόμα κακή εντύπωση μας άφησε η ταχύτητα του καινούριου Test Drive. Για να παιχτεί αξιοπρεπώς σε SVGA απαιτεί τουλάχιστον ένα P-150, κάτι που δεν δικαιολογείται από την ποιότητα των γραφικών. Γενικά, παρ' ότι τρέχει στο DOS, η απόδοσή του θυμίζει τίτλο των Windows 95.

Ο ήχος, από την άλλη πλευρά, είναι καλύτερος. Για κάθε αυτοκίνητο έχει ηχογραφηθεί ο αυθεντικός θόρυβος του κινητήρα και τα αποτελέσματα είναι πολύ ρεαλιστικά. Επίσης, υπάρχει ένας εκφωνητής που με αμερικανικό τρόπο σχολιάζει την κούρσα. Παρ' ότι δεν υπάρχει μεγάλη ποικιλία σε αυτά που λέει, δεν ενοχλεί με τις επαναλήψεις του.

Τη μουσική επένδυση του παιχνιδιού έχουν αναλάβει οι Gravity Kills. Συγκεκριμένα, υπάρχουν οκτώ CD-tracks γεμάτα από ένα χλιαρό, κατά τη γνώμη μας, αμερι-





Το Chevrolet εν δράσει σε μία πίστα ορεινού τύπου.

κανικό ροκ, το οποίο όμως ταιριάζει με το χαρακτήρα του παιχνιδιού.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ενας τομέας όπου το παιχνίδι τα καταφέρνει καλύτερα είναι το gameplay. Καταρχήν, υπάρχουν πολλές πίστες, οι οποίες διαφέρουν μεταξύ τους και παρουσιάζουν ποικιλία στο σχεδιασμό τους. Ο αριθμός των πιστών ανέρχεται σε 12, καθεμία από τις οποίες βρίσκεται σε ένα από τα τρία διαθέσιμα είδη διαδρομών. Συγκεκριμένα υπάρχουν διαδρομές σε σκονισμένους ορεινούς δρόμους, στην έρημο και σε χιονισμένες πλαγιές. Κάθε τύπος διαδρομής έχει τις ιδιομορφίες του και απαιτείται αρκετή επιμονή από τον παίκτη για να μάθει να ανταποκρίνεται στις ιδιαίτερες συνθήκες καθεμίας. Αυτό που μας έκανε εντύπωση είναι ότι, αντίθετα με τα συνηθισμένα παιχνίδια οδήγησης, στο Test Drive off-road υπάρχει ελευθερία κίνησης στο χώρο και ο παίκτης μπορεί να χαράξει δικές του διαδρομές. Ετσι, μπορεί να δοκιμάσει να κόψει δρόμο μέσα από κακοτράχαλα ή και φαινομενικά απροσπέλαστα σημεία. Ο μόνος περιορισμός είναι τα σημεία ελέγχου (check - points) από τα οποία πρέπει απαραιτήτως να περάσει.

Ενα άλλο θετικό στοιχείο είναι ο εύκολος και άμεσος χειρισμός των αυτοκινήτων. Αρκούν τέσσερα πλήκτρα για τον πλήρη έλεγχο των jeeps, ενώ για τους προχωρημένους υπάρχει και χειρόφρενο για γρήγορες στροφές. Αυτή η απλότητα στο χειρισμό δείχνει ότι το παιχνίδι είναι ένα απλό arcade. Δεν είναι με κανέναν τρόπο εξομοιωτής οδήγησης εκτός δρόμου, όπως υποστηρίζει η Accolade. Για παράδειγμα, ο παίκτης δεν έχει τη δυνατότητα να αλλάξει ο ίδιος ταχύτητες στο αυτοκίνητο, παρ' ότι όλα τα jeeps που περιέχονται στο Test Drive έχουν χειροκίνητο κιβώτιο. Ξεπερνώντας αυτή την αβλεψία, η ταχύτητα ανταπόκρισης και η απλότητα του χειρισμού μάς άφησαν ικανοποιημένους.



Παιχνίδι δύο παικτών σε έναν υπολογιστή. Το Hummer διαγωνίζεται με το Wrangler.

Σε ένα τέτοιο παιχνίδι, όπου οι δρόμοι σχεδόν ποτέ δεν είναι ομαλοί και ασφαλτοστρωμένοι και οι λακκούβες, τα χαντάκια και οι απότομες αλλαγές πορείας είναι συνηθισμένα φαινόμενα, έχει πολύ μεγάλη σημασία ο τρόπος με τον οποίο υλοποιείται η επίδραση του εδάφους στα αυτοκίνητα. Η Accolade έχει επεξεργαστεί ένα αξιόπιστο σύστημα με το οποίο τα αυτοκίνητα συμπεριφέρονται με ρεαλιστικό τρόπο στις κάθε είδους ανωμαλίες. Θα δείτε, λοιπόν, το αυτοκίνητό σας να κατρακυλά στις χιονισμένες πλαγιές και να αναπηδά στις λακκούβες του δρόμου, καθώς και να σηκώνει σκόνη στο πέρασμά του ή να πηγαίνει με τις δύο ρόδες σε απότομες ορεινές στροφές με αντίστροφη κλίση. Τέλος, θα το δείτε να αναποδογυρίζει, αν το παρακάνετε. Ακόμα

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πρόκειται για μία χαμένη ευκαιρία προκειμένου να δημιουργηθεί κάτι πράγματι αξιοπρόσεκτο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΗΧΟΣ	78
GAMEPLAY	79
ΑΝΤΟΧΗ	72

71%



και τα jeeps έχουν τα όριά τους. Αξιόλογες είναι και οι multiplayer επιλογές του Test Drive off-road. Υπάρχει η δυνατότητα για παιχνίδι 1-4 παικτών σε δίκτυο IPX/NetBIOS, καθώς και για παιχνίδι δύο παικτών με σύνδεση modem, με σειριακή σύνδεση ή ακόμα και στον ίδιο υπολογιστή (οπότε η οθόνη χωρίζεται στα δύο).

Ακόμα όμως και στον τομέα του χειρισμού, που είναι το ατού του παιχνιδιού, δεν λείπουν τα παρατράγουδα. Η πρώτη μας ένσταση αφορά στη συμπεριφορά των οχημάτων, η οποία είναι σχεδόν ίδια σε όλα. Αντίθετα με τα όσα ισχυρίζεται η Accolade, τα τέσσερα jeeps δεν διαφέρουν και πολύ μεταξύ τους και δεν αναδεικνύονται τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του καθενός. Αυτό αποτελεί ένα σημαντικό ελάττωμα που μειώνει κατά πολύ το βασικό δέλεαρ του παιχνιδιού, την ύπαρξη, δηλαδή, αυτών των τεσσάρων γνωστών jeeps.

Επίσης, παρά τη ρεαλιστική αλληλεπίδραση οχημάτων-εδάφους, η εν γένει συμπεριφορά των αυτοκινήτων είναι εκτός πραγματικότητας. Είναι αδύνατο να οδηγεί κάποιος ένα αυτοκίνητο 2.5 τόνων στο χιόνι με το πόδι κολλημένο στο γκάζι, όπως θα έκανε με ένα σπορ αυτοκίνητο στην άσφαλτο. Το παιχνίδι όμως δεν ενδιαφέρεται για τέτοιες λεπτομέρειες. Θα μπορούσε ίσως κάποιος να υποθέσει ότι σκοπός της Accolade δεν ήταν η ρεαλιστική απόδοση της πραγματικότητας αλλά η δημιουργία ενός διασκεδαστικού τίτλου. Αν ήταν όμως έτσι τα πράγματα, δεν θα υπήρχε κανένας λόγος το παιχνίδι να έχει τον τίτλο off-road. Ενα άλλο, ήσσονος σημασίας, μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι πολύ συχνά η διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσει ο παίκτης είναι ασαφής. Αν προσθέσουμε σε αυτό τα μέτρια γραφικά που δεν αποδίδουν σωστά το περιβάλλον, καθίσταται σαφές ότι οι πρώτες διαδρομές σας θα αφιερωθούν στην εξερεύνηση αχαρτογράφητων περιοχών, ενώ ο εκφωνητής θα σας καλεί να επιστρέψετε στον αγώνα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ - ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Στη συσκευασία του Test Drive off-road αναγράφεται με υπερηφάνεια το σχόλιο του Computer Gaming World ότι το παιχνίδι είναι όμοιο με το Need for Speed αλλά σε περιβάλλον εκτός δρόμου. Το σχόλιο αυτό εν μέρει αληθεύει, αφού το gameplay των δύο παιχνιδιών είναι παραπλήσιο.

Παρ' ότι το Need for Speed είναι ίσως το καλύτερο παιχνίδι για PC στο είδος του, αυτή η ομοιότητα είναι -κατά τη γνώμη μας- το σημαντικότερο ελάττωμα του Test Drive off-road. Δηλαδή, δεν απαιτείται από τον παίκτη κάποια ιδιαίτερη, διαφορετική από τα συνηθισμένα προσέγγιση της οδήγησης.

Σε γενικές γραμμές μοιάζει με ένα "παραδοσιακό" αγωνιστικό παιχνίδι και μόνο τα γραφικά του θυμίζουν ότι εκτυλίσσεται εκτός δρόμου. Δυστυχώς όμως αυτά τα γραφικά είναι μετριότατα και στερούνται ποικιλίας.

Γενικά το Test Drive off-road αποτελεί μια χαμένη ευκαιρία. Θα θέλαμε πάρα πολύ να ήταν καλό, μια και δεν μας δίνεται συχνά η ευκαιρία να οδηγήσουμε ένα 4x4 στον υπολογιστή μας. Δυστυχώς, όμως, οι ελπίδες μας δεν ευοδώθηκαν. Η Accolade δεν κατάφερε να παρουσιάσει κάτι διαφορετικό.

Παρ' όλα αυτά, το Test Drive off-road είναι ένα αρκετά playable παιχνίδι και είναι σίγουρα πολύ καλύτερο από το Monster Truck Madness. Το κατά πόσο αυτό μπορεί να καλύψει τους επίδοξους αγοραστές είναι κάτι που αμφισβητείται. ■



Το Land Rover περνά το δεύτερο check point της πίστας.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Pentium 90 MHz.


16MB RAM.


2x CD-ROM drive.


SVGA κάρτα γραφικών.


Το παιχνίδι περιέχεται σε ένα CD και μας προσφέρθηκε από το κατάστημα Παπασωτηρίου, η αντιπρόσωπός του είναι η Group Multimedia τηλ.: 9380000.



SHIVERS TWO
HARVEST OF SOULS

Το Shivers 1 σημείωσε μεγάλη επιτυχία. Είχε αρκετά πρωτότυπα στοιχεία, ωραία γραφικά, εξαιρετικά πλούσια δράση, έξυπνους και δύσκολους γρίφους, αλλά πάνω απ' όλα μία ιδιόμορφη φρεσκάδα που ενθουσίασε ιδιαίτερα κοινό και ειδικούς. Η δημιουργός του, η Marcia Bales, νέα και ωραία, έγινε μέσα σε μία νύχτα διάσημη.

Με ιδιαίτερο, λοιπόν, ενδιαφέρον αναμέναμε όλοι το δεύτερο μέρος της σειράς. Τη στάση αυτή της αναμονής έτρεφε η είδηση ότι η Sierra μάλλον σταματά -ή, στην καλύτερη περίπτωση, μειώνει- τα σχέδιά της για κυκλοφορίες νέων adventures και στρέφεται κυρίως σε action/strategy και simulation games.

Το SHIVERS II: HARVEST OF SOULS, τελικά, όχι μόνο δεν διέψευσε την προσμονή μας, αλλά δείχνει με τον καλύτερο τρόπο τι μπορεί να δημιουργήσει ένας ιδιαίτερα ταλαντούχος άνθρωπος, όταν αφεθεί ελεύθερος να υλοποιήσει τις ιδέες του. Είναι, βλέπετε, γεγονός ότι η δημιουργική δύναμη της Marcia Bales φωνάζει από μακριά...



***Anasazi:* Η μεγάλη φυλή των ινδιάνων που εξαφανίστηκε μυστηριωδώς περί το 1300 μ.Χ. και παραμένει ένα από τα μυστήρια του πλανήτη μας.**
***Devil's Mouth Canyon:* Ενα ανεξερεύνητο φαράγγι που κρύβει τα θανάσιμα μυστικά μίας σειράς "ζωντανών" ιερογλυφικών.**
***Cyclone:* Μία μικρή πόλη που κτίστηκε πάνω από ορυχεία γεμάτα ασήμι. Εσύ πρέπει να βρεις για ποιο λόγο οι κάτοικοί της εξαφανίζονται, πριν να είναι πολύ αργά για τους φίλους σου αλλά και εσένα.**

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ουσιαστικά, όλα ξεκίνησαν όταν οι φίλοι σου David Laughton, Lyle και Mike Weber, Wendy Terreras και Olivia Farmer -μέλη του συγκροτήματος "Trip Cyclone"- κέρδισαν τον μουσικό μαραθώνιο Battle of the Bands νικώντας δεκαεννέα rock groups. Αναζητώντας ιδέες για το νέο δίσκο τους αλλά και ενδιαφέροντα μέρη για τα γυρίσματα των αντίστοιχων videos, κατέληξαν



Ο τίτλος του παιχνιδιού.

σε μία μικρή πόλη της Arizona που έφερε το όνομά τους, την Cyclone.

Η μικρή αυτή πόλη πήρε το όνομά της από το γεγονός ότι πολύ παλιά μία ομάδα αποίκων παγιδεύτηκε στα εδάφη της από μία ανεμοθύελλα. Στην προσπάθειά τους να βρουν νερό, σκάβοντας χτύπησαν μία τεράστια φλέβα ασημιού. Στην πόλη που δη-

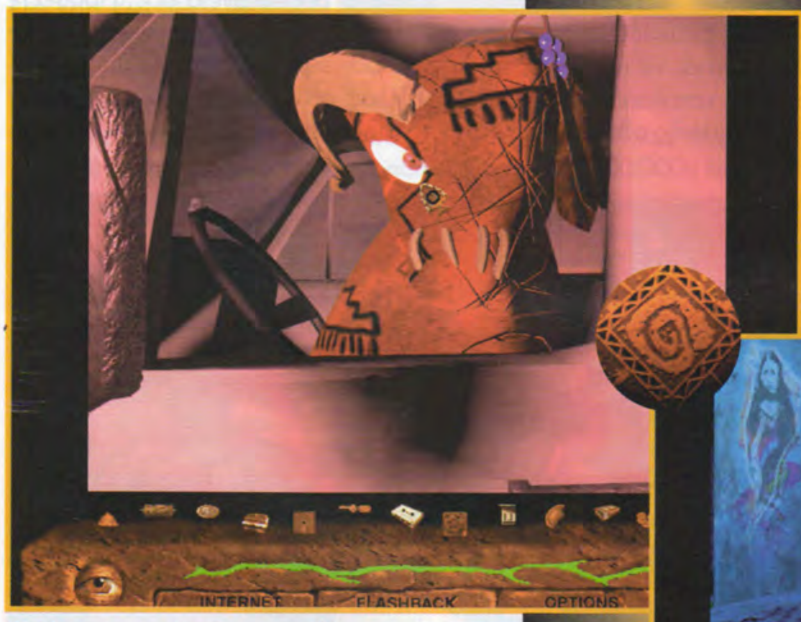


ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

μιούργησαν έδωσαν το όνομα του ανεμοστρόβιλου (Cyclone).

Χτισμένη δίπλα στο περίφημο Devil's Mouth Canyon, το φαράγγι όπου έζησε η μυθική πια φυλή των ινδιάνων Anasazi, φαίνεται να κρύβει πολλά μυστικά. Η ομαλή ροή της ζωής των κατοίκων της ανατρέπεται, όταν αρχίζουν οι πρώτες εξαφανίσεις. Μάλιστα, τα πάντα αποκτούν μία εντελώς διαφορετική διάσταση, όταν τελικά εξαφανίζονται όλοι οι κάτοικοι της μικρής αυτής πόλης - και, φυσικά, μαζί τους οι φίλοι σου.

Φθάνεις στη Cyclone με την enduro σου αναζητώντας τους φίλους σου. Από την πρώτη στιγμή συνειδητοποιείς ότι τίποτα δεν "πάει" σωστά: ο ξενοδόχος συμπεριφέρεται πολύ παράξενα και σε αφήνει να κοιμηθείς μόνο ένα βράδυ, ένα παράξενο σημείωμα σε αποκαλεί warrior και, ακόμη χειρότερα, πηγαίνοντας στο δωμάτιό σου βλέπεις ένα όραμα, ένα πολύ παράξενο όραμα...



Kachina..., η μεταμόρφωση..., η απειλή...

Τι κρύβεται, άραγε, πίσω από τις εξαφανίσεις αυτές; Ποιος ή τι τις προκαλεί; Τι είναι αυτά τα παράξενα "ιερογλυφικά" που μόλις τελευταία βρέθηκαν στο περιβόητο φαράγγι όπου παλιά ζούσαν οι Anasazi; Ποιος είναι ο θεός Masau'u και τι σχέση έχει με όλη αυτή την ιστορία; Τι είναι ένας Kachina και ποιο το "ιερό" μέρος Kiva; Ποιο είναι το θανάσιμο μυστικό που κρύβει; Γιατί ο Max Wharton φέρεται τόσο παράξενα και τι ρόλο παίζει ένα Ianyi stone; Σε αυτά και σε πολλά άλλα ερωτήματα πρέπει να βρείτε τις κατάλληλες απαντήσεις, αν θέλετε να έχει αίσιο τέλος η περιπέτειά σας.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D rendered graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Τελευταία, διαβάζω και ακούω για την περιβόητη αυτή φυλή των Anasazi τόσο πολλά που πράγματι έχω ξαφνιαστεί. Ετσι, σχεδόν τυχαία, αναφέρω δύο από αυτά. Το Timelapse, το adventure που παρουσιάσαμε από τη στήλη, αναφέρεται στους μεγάλους χαμένους πολιτισμούς και, φυσικά, δεν παραλείπει τη φυλή των Anasazi που εντελώς ξαφνικά χάθηκε από προσώπου γης. Να 'ναι, άραγε, τυχαίο το γεγονός ότι αυτό το τμήμα της περιπέτειας είναι το καλύτερό της; Επίσης, όσοι παρακολουθείτε τη σειρά X-Files, θα παρατηρήσατε ότι αυτές τις μέρες προβλήθηκε το επεισόδιο Anasazi, αυτό στο οποίο ο καλός μας πράκτορας σκοτώνεται...

Το Shivers 2 αναφέρεται και αυτό -με έναν διαφορετικό τρόπο, βέβαια- στην εν λόγω μυθική φυλή. Δυστυχώς, δεν μπορώ να πω περισσότερα χωρίς να αποκαλύψω μερικά από τα βασικά μυστικά του παιχνιδι-



Οι φίλοι σου παγιδευμένοι στο Kiva.



ADVENTURE

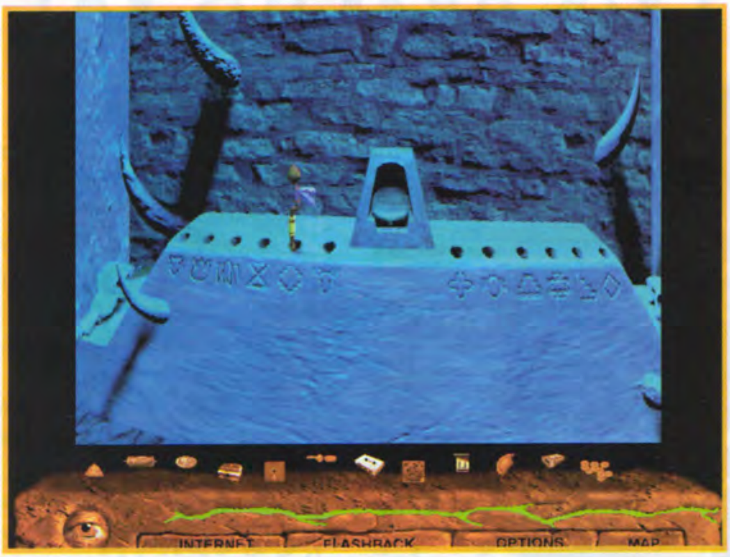
ού. Το σενάριό του είναι τόσο καλοδουλεμένο που είναι σίγουρο ότι θα σας κερδίσει αμέσως.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Και ξαφνικά τρελάθηκαν όλοι! Δεν μπορώ αλλιώς να εξηγήσω το γεγονός ότι είναι το δεύτερο adventure που παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος που χρησιμοποιεί την τεχνική η οποία για πρώτη φορά παρουσιάστηκε στο Zork Nemesis. Σύμφωνα με αυτή, σε κάθε τοποθεσία επιτρέπεται πλήρης περιστροφική κίνηση 360 μοιρών! Τα 3-D rendered γραφικά και το animation είναι αρκετά καλά χωρίς, όμως, να είναι εξαιρετικά όπως, για παράδειγμα, αυτά στο Myst.

Ο ήχος του είναι από τα πιο δυνατά σημεία της περιπέτειας. Το παιχνίδι περιέχει πέντε εκπληκτικά background rock κομμάτια στο CD 2, τα οποία μπορείτε να ακούσετε από το CD σας ή το Media Player (στο Device διαλέξτε το CD Audio). Τα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά και το speech ιδιαίτερα ατμοσφαιρικό και πειστικό - σημειωτέον ότι επιτρέπεται η ταυτόχρονη ύπαρξη διαλόγων (speech) και κειμένων (text). Επαγγελματική δουλειά σε όλους τους τομείς του ήχου.

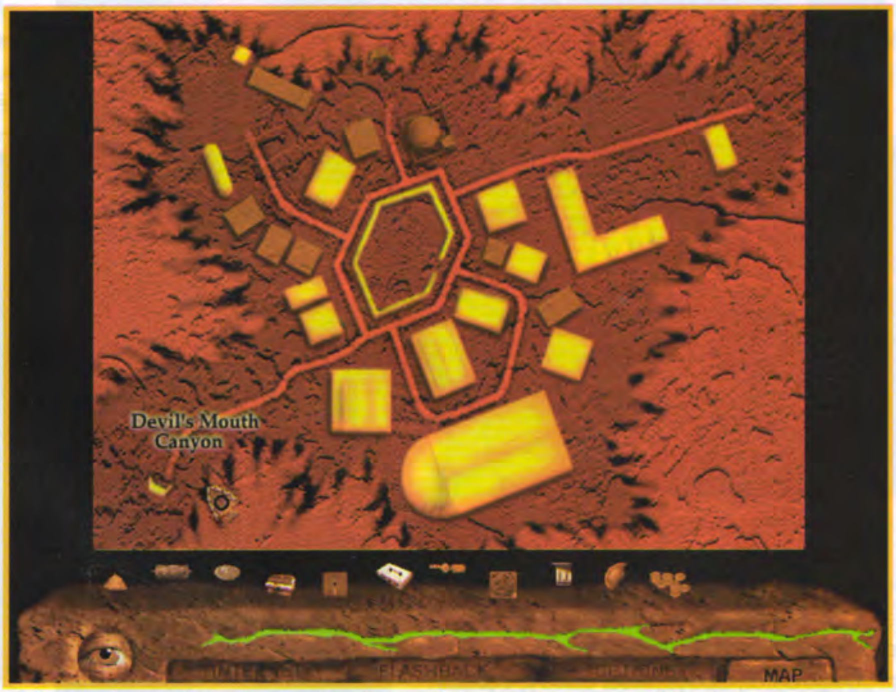
Ο χειρισμός του, μολονότι παρουσιάζει μικροπροβλήματα, είναι αρκετά καλός. Προκαταβολικά τονίζω ότι πρέπει να διαβάσετε το εκπληκτικό manual του παιχνιδιού (από τα καλύτερα που έχω δει) αλλά και το readme.wri (εγκαθίσταται στο folder του παιχνιδιού και περιέχει βασικές διορθώσεις του manual που έγιναν την τελευταία στιγμή).



Τοποθετώντας το πρώτο Bahos στο Kiva.

Στην ανάλυση 640x480, όπου το παιχνίδι τρέχει σωστά, το παράθυρο της κύριας δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 5/7 της συνολικής οθόνης. Από κάτω ακριβώς, σε μία οριζόντια "ζώνη", βρίσκεται το invnetory σας που δέχεται συνολικά δώδεκα αντικείμενα. Στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης υπάρχει το Look (eye) icon. Για να δείτε ένα αντικείμενο πρώτα κάντε κλικ σε αυτό, οπότε ο κέρσορας παίρνει το σχήμα του αντικειμένου, και εν συνεχεία κλικ τον κέρσορα/αντικείμενο στο Look icon. Ετσι, θα έχετε μία κοντινή θέα του και θα δείτε καλύτερα περί τίνος πρόκειται. Αν, τώρα, θέλετε να χρησιμοποιήσετε δύο αντικείμενα μεταξύ τους (π.χ., μία κασέτα και ένα walkman), πρώτα κάντε κλικ το walkman στο Look icon και κατόπιν, στην κοντινή θέα του walkman, κάντε κλικ την κασέτα. Το ίδιο κάντε και σε περίπτωση που θέλετε (που πρέπει) να συμπεριλάβετε ένα νόμισμα που βρίσκετε στον "πάκο" των νομισμάτων που ήδη έχετε. Στο κάτω μέρος ξεχωρίζει μία πράσινη "φλέβα", η οποία αναπαριστά την ενέργειά σας. Προσέξτε καλά, γιατί σε ορισμένα σημεία η ενέργεια φθίνει με τρομερή ταχύτητα.

Τέλος, στο πιο κάτω μέρος υπάρχουν τέσσερα ειδικά buttons: τα Internet, Flashback, Options και Map. Το Internet σας συνδέει με το Sierra's Internet



Ο χάρτης της περιοχής. Τα κίτρινα κτίρια είναι αυτά που μπορείς να επισκεφθείς.



Gaming System (SIGS), εφόσον προηγουμένως συνδεθήκατε με τον Internet Provider σας και ο τελευταίος διαθέτει πραγματική 32-bit access. Εκεί μπορείτε είτε να συνδεθείτε με το ειδικό chat room (σε αυτό ανταλλάσσετε σκέψεις και μηνύματα) είτε να σχεδιάσετε και να παίξετε δύο extra puzzles, τα Spider Puzzle και Egg Puzzle. Το manual και το προαναφερθέν readme.wri αρχείο περιέχουν αναλυτικές πληροφορίες που πρέπει να διαβάσετε οπωσδήποτε, αν θέλετε να ασχοληθείτε μαζί τους.



Βρίσκοντας το Stick πρόσεξε πολύ καλά το σχεδιάγραμμα, γιατί έτσι θα πρέπει να ρυθμίσεις την πόρτα του Warehouse.

Στο Flashback βλέπετε δύο ειδών "εικόνες": είτε στατικές με καθοριστικές πληροφορίες για ορισμένους γρίφους (είναι απαραίτητο να τις ξαναδείτε) είτε μικρά videos που αφορούν σε συγκεκριμένα σημεία του παιχνιδιού και περιέχουν οπτικο-ακουστικά hints για επόμενους γρίφους!

Το Options περιέχει τα Play, Old Game (Load), Configuration, Save Game και Exit. Το Configuration περιέχει τα Captions (αν είναι ON επιτρέπει την ταυτόχρονη ύπαρξη κειμένου και διαλόγου), Smart Cursor (αν είναι ON, όταν περνά πάνω από σημεία/αντικείμενα που καταλαβαίνει, ανάβει ένας πράσινος κύκλος μέσα στον κέρσορα), Full Screen (ρυθμίζει το μέγεθος του παραθύρου των movies) καθώς και διάφορες ρυθμίσεις για τον ήχο και την ταχύτητα περιστροφής. Το πιο σημαντικό, όμως, είναι ότι περιέχει και ένα πλήκτρο που λύνει αυτόματα το γρίφο που σας απασχολεί! Προσέξτε, όμως, γιατί έτσι χάνετε πολύτιμους πόντους σε σκορ (maximum 800.000!) και, αν πέσετε πολύ χαμηλά, ίσως να μην μπορέσετε να συνεχίσετε σε μερικά σημεία.

Στις λειτουργίες αυτές αντιστοιχούν τα πλήκτρα: F2 (αλλάζετε μέχρι τέσσερις αναλύσεις/μεγέθη στην κυρίως οθόνη δράσης), F3 (κείμενο/ομιλίες ταυτόχρονα), F4 (Smart Cursor), F5 (Full/Half screen), F6 (καθαρίζετε το chat text, όταν θα έχετε συνδεθεί με το SIGS), TAB (ενεργοποιεί το χάρτη) και CTRL + END (Quit).

Το Map δείχνει το χάρτη του παιχνιδιού, όπου με κίτρινο βλέπετε τις τοποθεσίες που έχετε επισκεφθεί. Κάνοντας κλικ σε μία τέτοια περιοχή (εφόσον, δηλαδή, την έχετε ήδη "κιτρινίσει"), μεταφέρεστε αυτόματα έξω από την είσοδο της περιοχής (κτιρίου) αυτής.

Η κίνηση γίνεται είτε με τον κέρσορα και τα ειδικά βέλη κίνησης είτε με τα πλήκτρα arrow ή τα A, S, D, W. Τέλος, τα CTRL + S κάνουν Quick Save πάνω στο τελευταίο ανοικτό αρχείο.

Γενικά, ο χειρισμός λειτουργεί ικανοποιητικά, αν εξαιρέσουμε τον περιορισμό των δώδεκα αντικειμένων, ο οποίος στην αρχή μπορεί να σας προκαλέσει πονοκέφαλο. Ωστόσο, η απόκριση του κέρσορα κίνησης δεν είναι τόσο καλή, αφού συχνά δεν ενεργοποιείται (αλλάζει μορφή) αμέσως.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι υποβλητική και επιτυγχάνει το στόχο της στο ακέραιο. Κυριαρχούν το μυστήριο, η αγωνία, η ένταση και η αμφιβολία. Πρόκειται για ένα adventure θρίλερ και το παιχνίδι το υπενθυμίζει συνεχώς.

Η εξαιρετικά έξυπνα σχεδιασμένη δράση του δείχνει πόσο φρέσκες και δυνατές ήταν οι ιδέες της δημιουργού του, Marcia Bales. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βρείτε τους φίλους σας χωρίς να σκοτωθείτε από οποιονδήπο-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα υπέροχο adventure (puzzle) game. Με εξαιρετικό σενάριο, καλοδουλεμένους και έξυπνα σχεδιασμένους γρίφους απευθύνεται σε όσους αναζητούν πνευματική "τροφή" - και όχι μόνο... Σίγουρα θα ενθουσιάσει τους πιστούς του είδους, αφού αξίζει και την τελευταία δραχμή που θα δώσετε για να το αγοράσετε!

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	96
ΔΡΑΣΗ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΡΙΦΟΙ	96

92%





Βάλε το λουλούδι στο άγαλμα και, έχοντας δει το σωστό video, μετακίνησε όλα τα δάχτυλα του ποδιού του από τα αριστερά προς τα δεξιά.

τε σας απειλήσει. Για να πετύχετε το στόχο σας πρέπει να βρείτε τα δώδεκα prayer sticks (Bahos) και να τα τοποθετήσετε στο Altar Kiva. Από τη στιγμή που κρατάτε ένα Bahos, πρέπει να τρέχετε ασταμάτητα, γιατί αλλιώς χάνετε διαρκώς ενέργεια και συχνά αυτή που ξανακερδίζετε βάζοντας στο Kiva ένα Bahos δεν μπορεί να την αναπληρώσει.

Για να προχωρήσετε στο παιχνίδι πρέπει να δείτε όσο το δυνατό περισσότερα videos στην τηλεόραση και να ακούσετε ή να βρείτε όσο το δυνατό περισσότερα μηνύματα (τηλέφωνο, ράδιο, κείμενα κ.λπ.). Πάρα πολλά σημεία ανοίγουν μόνο αν προηγουμένως έχετε δει το κατάλληλο video το οποίο περιέχει το hint που ενεργοποιεί το συγκεκριμένο σημείο. Ετσι, για παράδειγμα, στο Phil's Market δεν θα μπορείτε να βρείτε το νόμισμα σε ένα από τα "πλακάκια" του παραθύρου, αν προηγουμένως δεν έχετε δει το αντίστοιχο video "Get a Grip". Το αυτό ισχύει για πλήθος άλλα σημεία-κλειδιά του παιχνιδιού.

Το πρώτο Bahos που πρέπει να λύσετε είναι το Ceremony, αυτό στη reception του motel (κτυπάτε το κουδούνι). Μην το κάνετε, όμως, αν πρωτίστως δεν έχετε ανοίξει όσο περισσότερους χώρους μπορείτε. Αφού βάλετε το πρώτο Bahos στο Kiva, μόνο τότε θα ανοίξουν και τα επόμενα Bahos. Προσέξτε, όμως! Τα υπόλοιπα Bahos για να τα πάρετε πρέπει να λύσετε κάποιο αντίστοιχο puzzle. Το manual (και το readme.wri, συμπληρωματικά) αναλύουν το τι πρέπει να κάνετε σε κάθε puzzle (όχι, φυσικά, και το πώς). Παίρνοντας ένα Bahos πρέπει να τρέξετε στο Devil's Mouth Canyon. Εδώ υπάρχουν τέσσερις σπηλιές στη σειρά με μία σειρά ιερογλυφικών η καθεμία. Εσείς πρέπει να βρείτε ποιο ιερογλυφικό ταιριάζει στο Bahos που κρατάτε, να το κάνετε κλικ και να λύσετε ένα tangram puzzle που αντιστοιχεί σε αυτό. Μόνο τότε θα μπορέσετε να πάτε και να βάλετε το συγκεκριμένο Bahos στη θέση του στο Kiva.

Πάρτε από το Motel counter την τσίχλα. Οπου βλέπετε τηλεόραση να την κάνετε κλικ στο κόκκινο φωτάκι. Ετσι, απενεργοποιείτε τον "υπνωτισμό" της, οπότε μπορείτε να δείτε ήσυχοι όσα κανάλια θέλετε (κάντε πάρα πολλές φορές κλικ στο "κουμπί" της τηλεόρασης. Οσα περισσότερα videos δείτε τόσο το καλύτερο).

Για να σας διευκολύνω, δείτε τις σχέσεις Bahos/ιερογλυφικών. Ceremony: Στο motel counter. Χτυπάτε το κουδούνι. Το ιερογλυφικό του είναι στην τρίτη σπηλιά. Arrowhead: Μετά την donut puzzle στο Bakery. Το ιερογλυφικό του είναι στη δεύτερη σπηλιά. Star: Από το Sheriff's Department card game. Το ιερογλυφικό του είναι στην πρώτη σπηλιά. Cattle: Από το Phil's Market μετά το Egg Jump. Το ιερογλυφικό του είναι στην πρώτη σπηλιά. Stairway: Από την church, μετά το bingo. Το ιερογλυφικό του είναι στη δεύτερη σπηλιά. Spider: Από το barber μετά τη spider puzzle. Το ιερογλυφικό του είναι στη δεύτερη σπηλιά. Butterfly: Από το motel drawer, αφού καλέσετε τον DarkCloud. Το ιερογλυφικό του είναι στη δεύτερη σπηλιά. Bear Claw: Από την bank μετά το



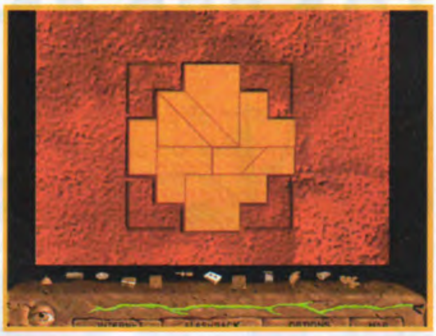
Ο "εχθρός" σου, την ταυτότητα του οποίου πρέπει να αποκαλύψεις.



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



- 486DX/2 στα 66MHz.
- 12MB RAM.
- 2x CD-ROM drive, και περίπου 10MB στον σκληρό.
- 1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών,
- Το πακέτο, το οποίο περιλαμβάνει δύο CDs, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου και αντιπροσωπεύει η Plotline.



Ετσι πρέπει να λύσεις το tangram που αντιστοιχεί στο ceremony (Motel counter) Bahos.

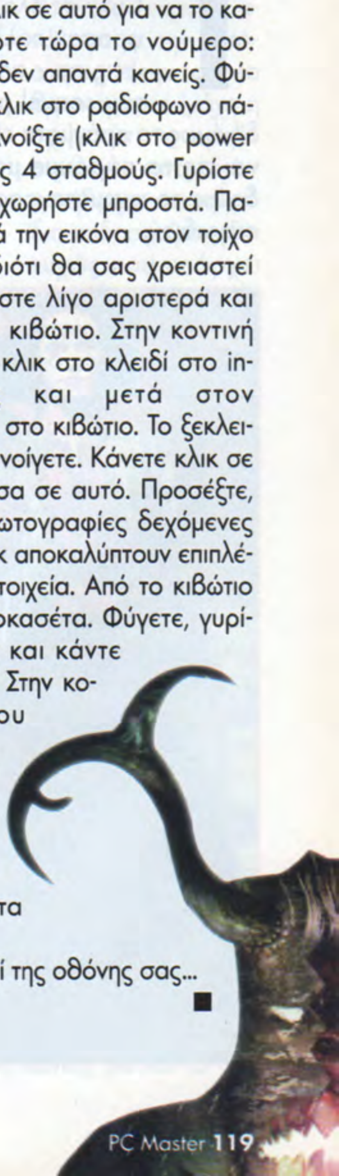


Ετσι, πρέπει να βάλεις τα tiles στο puzzle του νεκροταφείου.

picture puzzle. Το ιερογλυφικό του είναι στην τρίτη σπηλιά. Twin Wargods: Από το mine elevator. Το ιερογλυφικό του είναι στην πρώτη σπηλιά. Shield: Από το Burt's Trailer μετά τα kachina cubes. Το ιερογλυφικό του είναι στην πρώτη σπηλιά. Bird: Από το pearl's basement μετά την bat puzzle. Το ιερογλυφικό του είναι στην τρίτη σπηλιά. Raincloud: Από το warehouse μετά την marble puzzle. Το ιερογλυφικό του είναι στην τρίτη σπηλιά.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας την περιπέτεια κάντε κλικ στον πανδοχέα. Ξανακάνετέ του κλικ μέχρι να δείτε το χαρτί με την παλάμη. Κάνετε κλικ σε αυτό, το ανοίγετε και διαβάζετε. Ξανακάντε κλικ σε αυτό για να αλλάξετε θέα και τώρα στα νομίσματα στο inventory σας. Κάνετε κλικ τον κέρσορα/νομίσματα πάνω στον πανδοχέα. Οταν αφήσει τα ρέστα στον πάγκο, κάντε κλικ σε αυτά για να τα δείτε σε κοντινή θέα, ξανά κλικ σε αυτά για να τα πάρετε και μετά κλικ πάλι στον πανδοχέα για να σταματήσει η συζήτησή σας. Πάτε στο δωμάτιό σας, όπου και βλέπετε ένα πολύ σημαντικό όραμα. Στο δωμάτιό σας κάντε μισή περιστροφή και κλικ στο τηλέφωνο, στο βάθος δεξιά. Στην κοντινή θέα του κάντε κλικ στο ακουστικό και μετά κλικ στο πράσινο κουμπί. Πατάτε τα 1 (ακούτε μήνυμα), 9 το σώζετε Περνάτε αυτόματα στο επόμενο μήνυμα. Ξανά το 9 και το σώζετε. Επανάλαβετέ το και για τα άλλα δύο μηνύματα. Κάνετε κλικ στο ακουστικό (το βάζετε στη θέση του) και ξανά κλικ σε αυτό για να το κατεβάσετε. Πάρτε τώρα το νούμερο: 555-6331. Χμ, δεν απαντά κανείς. Φύγετε και κάντε κλικ στο ραδιόφωνο πάνω αριστερά. Ανοίξτε (κλικ στο power κουμπί) και τους 4 σταθμούς. Γυρίστε αλλιώς και προχωρήστε μπροστά. Παρατηρήστε καλά την εικόνα στον τοίχο με το Griffin, διότι θα σας χρειαστεί αργότερα. Γυρίστε λίγο αριστερά και κάντε κλικ στο κιβώτιο. Στην κοντινή του θέα, κάντε κλικ στο κλειδί στο inventory σας και μετά στον κέρσορα/κλειδί στο κιβώτιο. Το ξεκλειδώνετε και το ανοίγετε. Κάνετε κλικ σε ό,τι βλέπετε μέσα σε αυτό. Προσέξτε, γιατί μερικές φωτογραφίες δεχόμενες και δεύτερο κλικ αποκαλύπτουν επιπλέον σημαντικά στοιχεία. Από το κιβώτιο πάρτε τη βιντεοκασέτα. Φύγετε, γυρίστε λίγο δεξιά και κάντε κλικ στο video. Στην κοντινή θέα του κάντε κλικ στη βιντεοκασέτα στο invnetory σας και μετά στον κέρσορα/βιντεοκασέτα στο video...



Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



ACTION

The Crow

CITY OF ANGELS

Το ίδιο ακριβώς πίστευαν και οι οπαδοί της πρώτης ταινίας The Crow σε όλο τον κόσμο και εξέφρασαν πολλές αντίθετες απόψεις πριν από την κυκλοφορία του sequel μέσω Internet. Επειδή όμως τα πράγματα είναι λίγο μπερδεμένα, ας τα πάρουμε με τη σειρά και ας δούμε το κινηματογραφικό παρελθόν του παιχνιδιού.

"Οι άνθρωποι κάποτε πίστευαν ότι, όταν κάποιος πέθαινε, ένα κοράκι μετέφερε την ψυχή του στη Χώρα των Νεκρών. Μερικές φορές όμως, πολύ σπάνια, το κοράκι μπορεί να φέρει την ψυχή πίσω. Πίστευα ότι ο Ερικ ήταν ο τελευταίος."

Του Αργύρη Γιαγιά





Το "The Crow: City of Angels", εκτός από τίτλος του παιχνιδιού, είναι και ο τίτλος της ταινίας στην οποία βασίζεται και αποτελεί τη συνέχεια της πρώτης ταινίας The Crow. Η αρχική ταινία, που προβλήθηκε πριν από 5 χρόνια, είχε βασιστεί σε ένα ομώνυμο comic στο οποίο ο πρωταγωνιστής επέστρεφε από τον κόσμο των νεκρών για να αποκαταστήσει τη δικαιοσύνη στο δικό μας κόσμο και να βάλει τα πράγματα στη σωστή τους "σειρά". Το ρόλο του πρωταγωνιστή σε αυτή την πρώτη ταινία είχε ο Brandon Lee, γιος του γνωστού Bruce Lee, του οποίου όμως έμελλε να είναι η τελευταία ταινία, μια και σκοτώθηκε λίγο πριν από την ολοκλήρωση των γυρισμάτων. Αυτό το γεγονός σημάδεψε την ταινία, η οποία ολοκληρώθηκε με τη βοήθεια υπολογιστών και γνώρισε αναπάντεχη επιτυχία, την οποία δεν μπορούσαν με τίποτα να φανταστούν οι παραγωγοί της. Ο θάνατος του Brandon Lee ήταν σίγουρα το πιο σημαντικό γεγονός, μια και πολλοί είπαν ότι επιβεβαιωνόταν ο θρύλος που ήθελε το γιο του Bruce Lee να πεθαίνει υπό τις ίδιες "περίεργες" συνθήκες, όπως και ο πατέρας του. Παράλληλα, όμως, αυτή η ταινία ήταν η αρχή μιας στροφής την οποία θα έκανε ο Brandon Lee στην καριέρα του, αφού μέχρι τότε συμμετείχε μόνο σε περιπετειώδεις ταινίες, και αυτός ο πολύ "σκοτεινός" ρόλος πρόβαλε τις πραγματικές υποκριτικές ικανότητές του. Με όλα τα παραπάνω και με πολλά άλλα, η ταινία έγινε σχεδόν α-



ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

μέσως κλασική και απέκτησε φανατικούς οπαδούς σε όλο τον κόσμο. Οι τελευταίοι είναι αυτοί που αντέδρασαν περισσότερο από όλους, όταν έμαθαν πέρυσι ότι άρχιζαν τα γυρίσματα της νέας ταινίας, και μάλιστα ακόμα περισσότερο όταν έμαθαν ότι ανάμεσα στους υποψήφιους πρωταγωνιστές ήταν ο γνωστός τραγουδιστής Jon Bon Jovi. Τελικά, πρωταγωνιστής ήταν ο σχετικά άγνωστος Vincent Perez, ο οποίος ταίριαζε κατά μεγάλο ποσοστό (κυρίως εμφανισιακά) στο ύφος του κορακιού. Μάλιστα ο ίδιος, μαθαίνοντας τις αντιδράσεις του κοινού, έσπευσε να διαχωρίσει τη θέση του και να πει ότι δεν ήταν ένας νέος Brandon Lee, μια και δεν θα μπορούσε να τον αντικαταστήσει, αλλά απλώς ήταν ένα άλλο "κοράκι". Όπως περιγράφεται και στο σενάριο της νέας ταινίας, πρόκειται για έναν εντελώς διαφορετικό χαρακτήρα, ο οποίος δεν έχει καμιά σχέση με τον πρώτο και αυτό γιατί ο νέος ήρωας είναι ένα άλλο "κοράκι" το οποίο επίσης δεν μπορεί να πάει στη χώρα των νεκρών προτού αποδώσει δικαιοσύνη. Αυτά όμως σχετικά με τις ταινίες (αναμένεται και τρίτη συνέχεια). Περνάμε στο παιχνίδι αυτό καθεαυτό.

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΓΓΕΛΩΝ

Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία εγκατάστασης, η οποία είναι αρκετά απλή, μπορούμε να ξεκινήσουμε το παιχνίδι και παράλληλα να δούμε την εισαγωγή του, η οποία θα μας εισαγάγει στο πνεύμα αλλά και στο κλίμα του Crow. Το μόνο που αρκεί στη συνέχεια προκειμένου να ξεκινήσουμε είναι να ορίσουμε το επίπεδο δυσκολίας σας συμβουλεύω να επιλέξετε το πιο εύκολο) και, αν θέλουμε, τα πλήκτρα χειρισμού. Το τελευταίο είναι ένα σημείο στο οποίο θα πρέπει να δώσουμε ιδιαίτερη προσοχή στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Και αυτό γιατί, εκτός από τα τέσσερα cursor keys με τα οποία γίνεται η κίνηση του χαρακτήρα, ταυτόχρονα υπάρχουν ούτε λίγο ούτε πολύ 6 fire buttons. Αυτά έχουν διπλή λειτουργία, ενώ χαρακτηριστικό είναι ότι δεν θα μπορείτε να παίξετε άνετα με τα περισσότερα joypads της αγοράς, μια και αυτά έχουν τέσσερα fire buttons, οπότε και πάλι θα χρειαστείτε δύο πλήκτρα από το πληκτρολόγιο. Σίγουρα, η χρήση τόσο πολλών πλήκτρων αποτελεί ένα από τα αρνητικά σημεία του παιχνιδιού, καθώς εκτελούν μία ενέργεια ανάλογα με την κατάσταση στην οποία βρισκόμαστε (μάχη ή όχι), κάτι το οποίο συμβαίνει κατά κόρον συνήθως με τα παιχνίδια ποδοσφαίρου. Ευτυχώς που υπάρχει και η δυνατότητα αλλαγής των πλήκτρων, μια και θα είναι ιδιαίτερα δύσκολο να τα συνηθίσετε και πολλοί θα καταφύγετε στη λύση της αλλαγής των default settings.

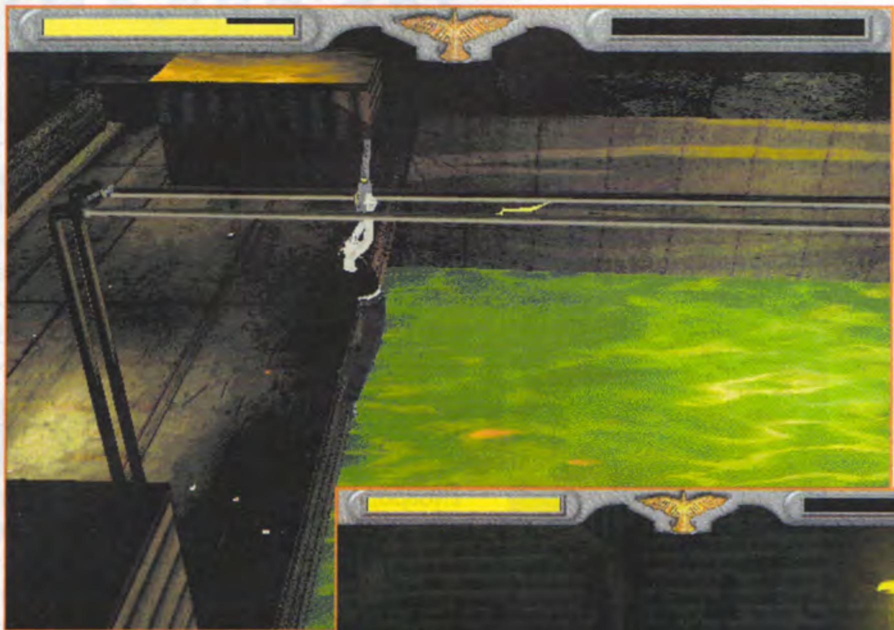
Ας περάσουμε όμως στα ενδότερα του παιχνιδιού. Στην πρώτη οθόνη βρίσκεστε έξω από μια ταβέρνα, η οποία αποτελεί και το πρώτο από τα εννέα levels του παιχνιδιού. Από εδώ θα ξεκινήσει η περιπλάνησή σας. Θα πρέπει συνεχώς να αντιμετωπίζετε διάφορους αντιπάλους, οι οποίοι θα προσπαθήσουν με κάθε μέσο να σας σταματήσουν. Κάθε φορά που αντιμετωπίζετε έναν ή περισσότερους από αυτούς, στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται μία status bar με το έμβλημα του Crow στη μέση. Στο δεξιό μέρος υπάρχει ο δικός σας δείκτης ενέργειας, ο οποίος έχει πολλά επίπεδα. Σε αυτό το σημείο βέβαια υπάρχει μια ανακρίβεια σε σχέση με τις ταινίες, μια και το "κο-

ΕΤΑΙΡΙΑ
Acclaim
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3D fighting
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο



Πολεμώντας στην πρύμνη του πλοίου.





Συχνά στο Crow απαιτούνται και ακροβατικές ικανότητες.



Το κοράκι στο έδαφος σας δείχνει τη σωστή διαδρομή.

ράκι" δεν μπορεί να πεθάνει, πόσο μάλλον να πάθει οτιδήποτε από σφαίρες κ.λπ. Βέβαια, χάριν του παιχνιδιού, δεν ισχύει κάτι αντίστοιχο, με αποτέλεσμα οι σφαίρες να προξενούν ζημιά στη γενική σας ενέργεια και μάλιστα αρκετά σημαντική σε σχέση με άλλα όπλα χειρός. Με την ευκαιρία, όμως, να αναφέρουμε και τα όπλα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Εκτός από τις κλοτσιές και τις γροθιές που αποτελούν τα μόνιμα όπλα (και πολλές φορές είναι προτιμότερα από κάποια από τα αρχικά όπλα), υπάρχουν πολλά ακόμα τα οποία μπορείτε να βρείτε και να χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια ενός level. Σε αυτόν τον τομέα, μάλιστα, υπάρχει πολύ μεγαλύτερη ποικιλία, ακόμα και από τα Doom-clones παιχνίδια, αφού υπάρχουν 15 διαφορετικά όπλα. Στα πιο απλά και σχετικά πολύ λίγο καταστροφικά κατατάσσονται τα μαχαίρια, τα ρόπαλα, τα μπουκάλια, οι σωλήνες και οι σπάθες. Πολύ πιο αποτελεσματικά είναι τα σπαθιά, τα πολυβόλα και τα πιστόλια, ενώ, τέλος, από τα πιο επικίνδυνα είναι οι βόμβες μολότοφ, τα "εκρηκτικά κρανία", οι γάντζοι και τα μίας χρήσης κιβώτια και βαρέλια που μπορείτε να εκτοξεύσετε προς τους αντιπάλους σας (κάτι που βέβαια μπορεί να γίνει και αντίστροφα). Η διαφορά σε σχέση με τα περισσότερα action games είναι ότι μπορείτε να μεταφέρετε μόνο ένα όπλο κάθε φορά, ενώ για να πάρετε ένα νέο θα πρέπει να αφήσετε αυτό που ήδη έχετε. Αυτό αρχικά θα σας προκαλέσει ορισμένα προβλήματα, γιατί όταν διαπιστώσετε ότι το νέο όπλο που βρήκατε δεν έχει την ίδια αποτελεσματικότητα ή ευχρηστία με το προηγούμενο, θα είναι πλέον αργά να ξαναγυρίσετε και να πάρετε αυτό που αφήσατε. Στην πορεία, βέβαια, του παιχνιδιού θα μάθετε ποια από τα παραπάνω είναι πράγματι χρήσιμα, καθώς επίσης και κάποιες "ειδικές" κινήσεις που θα σας βγάλουν πολλές φορές από τη δύσκολη θέση. Οι περισσότερες από αυτές βέβαια αναλύονται στο manual, εκτός από κάποιες τις οποίες μπορείτε να εφαρμόσετε μόνο στους "μεγάλους κακούς", στο τέλος κάθε level. Θα πρέπει και αυτές να τις βάλετε μόνοι σας, όπως συνέβαινε και με τις τελικές κινήσεις στα παιχνίδια Mortal Kombat.

GAMEPLAY

Όπως θα έχετε καταλάβει ήδη από τα προηγούμενα, το "The Crow: City of Angels" είναι ένα καθαρά action παιχνίδι, όπου το βασικό gameplay έχει να κάνει με μάχες σώμα με σώμα, άλλοτε με τη βοήθεια όπλων και άλλοτε όχι. Σίγουρα έχουμε αρκετές κινήσεις στη διάθεσή μας (άλλωστε υπάρχουν και 6 fire buttons), ωστόσο και πάλι υπάρχει μια αίσθηση ότι

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium 75.



16 MB RAM, Windows 95.



4x CD-ROM.



SVGA.



Το παιχνίδι περιέχεται σε ένα CD-ROM και το διέθεσε σε εμάς το κατάστημα Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 49, τηλ.: 3809821.



κάτι λείπει. Υπάρχουν περιπτώσεις κατά τις οποίες μας επιτίθενται δύο και τρεις αντίπαλοι ταυτόχρονα και δεν έχουμε στη διάθεσή μας κάτι αρκετά αποτελεσματικό, ώστε να μην έχουμε μείωση ενέργειας. Επίσης, ένα ακόμα μειονέκτημα του gameplay είναι το ότι, ενώ κινούμαστε μέσα σε μεγάλους χώρους και κτίρια, έχουμε σχετικά μικρή ελευθερία κινήσεων. Ετσι, πολλές φορές δεν μπορούμε να επιστρέψουμε σε έναν προηγούμενο χώρο-δωμάτιο όπου ίσως βρίσκεται κάποιο χρήσιμο όπλο, αλλά πρέπει υποχρεωτικά να ακολουθήσουμε το σχήμα με το κοράκι που σχηματίζεται στο έδαφος και μας υποδηλώνει την κατεύθυνση. Επίσης, εάν δεν έχουμε εξοντώσει όλους τους αντιπάλους μας σε έναν χώρο, δεν μπορούμε να περάσουμε στον επόμενο. Βέβαια, το "The Crow: City of Angels" δεν έχει μόνο μειονεκτήματα. Ξεχωρίζει για τα γραφικά του και τον ήχο. Η αναπαράσταση των χώρων όπου κινείστε και τα χρώματα που έχουν επιλεγεί (παρ' ότι τα περισσότερα είναι πολύ σκοτεινά) αποδίδουν τέλεια το ύφος της ταινίας. Επίσης, έχει και εδώ χρησιμοποιηθεί η τεχνική της χρήσης πολλαπλών καμερών για την παρακολούθηση της δράσης, οι οποίες αλλάζουν ανάλογα με το χώρο όπου βρισκόμαστε και σίγουρα δίνουν μια πιο κινηματογραφική αίσθηση στο παιχνίδι. Ο ήχος βρίσκεται επίσης σε πολύ υψηλό επίπεδο. Αν και δεν υπάρχει κάποια μουσική υπόκρουση η οποία υπό προϋποθέσεις θα έδινε πρόσθετα στοιχεία ατμόσφαιρας στο παιχνίδι, ωστόσο τα ηχητικά effects είναι πολύ προσεγμένα και ορισμένες φορές σου δίνουν παρόμοια αίσθηση με ένα σύστημα Dolby Surround. Σίγουρα όμως και αυτά θα μπορούσαν να είναι ακόμα καλύτερα.



Σε δύσκολη θέση...



Ενα από τα σημεία όπου πράγματι απολαμβάνουμε τα γραφικά.

Το "The Crow: City of Angels" έχει βασιστεί σε μία πολύ ενδιαφέρουσα ταινία, ωστόσο δεν κυμαίνεται στο ίδιο με αυτή επίπεδο. Σίγουρα έχει πολλά θετικά στοιχεία, λείπουν όμως εκείνα που θα το έκαναν να ξεχωρίσει. Ετσι, θα προτιμηθεί κυρίως από τους φανατικούς των δύο ταινιών ή αυτούς που αναζητούν κάτι ατμοσφαιρικό. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μπορεί η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού να προσεγγίζει το πνεύμα της ταινίας, ωστόσο το gameplay δεν είναι στο επίπεδο που θα έπρεπε, ώστε να γίνει best seller.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	78
ΑΝΤΟΧΗ	80

84%

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ενα αρκετά ενδιαφέρον action game που ποντάρει, βέβαια, σε αρκετό βαθμό στην επιτυχία της ομώνυμης ταινίας, δεν παύει όμως να διαθέτει στοιχεία που θα σας συναρπάσουν. Δυστυχώς, ο Brandon Lee δεν θα μπορέσει να επιστρέψει από την "Πόλη των Αγγέλων" για να παίξει και αυτός το Crow...

Βαγγέλης Κράτσας

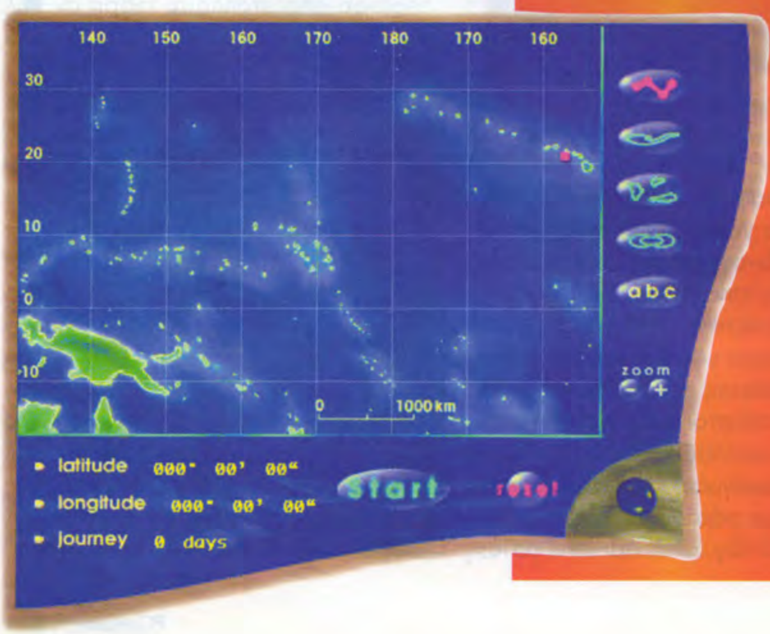


THE SACRED MIRROR OF KOFUN

Βυθός: Ο μεγάλος άγνωστος του πλανήτη μας. Κυβερνώντας το υπερσύγχρονο πλοίο Antares, θα προσπαθήσεις να λύσεις τα μυστήρια που κρύβει ο Ειρηνικός ωκεανός, αναζητώντας ένα μοναδικό αντικείμενο το οποίο σύμφωνα με μύθους έχει πολλαπλές επιδράσεις στη ζωή των ανθρώπων.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Ομολογώ ότι η ιδέα ενός adventure με υποβρύχια γυρίσματα και σκηνές δράσης δεν μπορεί παρά να είναι εντυπωσιακή. Το γεγονός, μάλιστα, ότι επικεφαλής του project ήταν ο Jean-Michel Cousteau, διάσημος παραγωγός του κινηματογράφου και της τηλεόρασης, έκανε το εγχείρημα ακόμη πιο ελκυστικό. Περίμενα, λοιπόν, με σχετική αγωνία το adventure αυτό, γιατί άλλο τα λόγια και οι μεγάλες ιδέες και άλλο η υλοποίησή τους. Οταν πήρα το πακέτο στα χέρια μου από το κατάστημα Παπασωτηρίου, έτρεξα να το "βάλω" στον υπολογιστή μου. Από την πρώτη στιγμή άρχισαν τα δύσκολα. Το πρόγραμμα, αφού εγκαταστάθηκε κανονικά στα Windows 95, ζητούσε να βάλει την έκδοση 2.1.1 του Quicktime. Εγώ δεν το άφησα, μια και ήδη έχω εγκαταστήσει την έκδοση 2.1.2.59. Το αποτέλεσμα ήταν να "παίρνω" ένα μήνυμα στα γαλλικά(!) ότι "κάτι" δεν πάει καλά! Δεν υπήρχε περίπτωση να πειράξω την εγκατάσταση των Windows επειδή ένα παιχνίδι είχε "τρελαθεί" και δεν δούλευε με νεότερες εκδόσεις του Quicktime απ' αυτές που "έχει" και αποφάσισα να το βάλω στην "πάντα". (Στην πάντα, στην πάντα, έρχεται ο Λοσάντα!!) Λίγες μέρες μετά με ειδοποίησε ο Βαγγέλης (που έχει αναλάβει πλέον βοηθός αρχισυντάκτη στο περιοδικό, αλλά ουσιαστικά αυτός το "παρακολουθεί") ότι έχει έρθει από τη CD-Media η έκδοσή του με ελληνικό κουτί και manual (οδηγίες). Ελπίζοντας ότι ως πιο καινούρια έκδοση θα έχει ξεπεράσει κάποια προβλήματα που ίσως είχαν οι παλιότερες, πήγα στα γραφεία του περιοδικού και το πήρα. Ξανά εγκατάσταση στα Windows 95, πάλι δεν το άφησα να μου αλλάξει το Quicktime με πιο παλιά έκδοση... ε! και αυτό θύμωσε και μου έδωσε το ίδιο ακαταλαβίστικο μήνυμα στα γαλλικά!





Η άφιξη της πανέμορφης Ann Fong στο Antares.

Δεν μπορούσα να το χωνέψω. Αποφάσισα να το εγκαταστήσω στα Windows 3.11 που επίσης έχω ακόμη στον υπολογιστή μου για κάτι περιπτώσεις σαν κι αυτές... Και στα Windows 3.11 έχω βάλει την έκδοση 2.1.2.59 του Quicktime. Ούτε αυτήν τη φορά το άφησα να περάσει την έκδοση που ή-



ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

θελε. Στα Windows 3.11 όμως το πρόγραμμα δούλεψε κανονικά. Τώρα γιατί δεν έτρεχε στα Windows 95 και έτρεχε στα 3.11 με τις ίδιες εκδόσεις του Quicktime (απλώς στα 95 είχα τα 32-bit, ενώ στα 3.11 τα 16-bit) μόνο αυτό το ξέρει. Το σίγουρο είναι ότι σε δύο διαφορετικούς υπολογιστές που έχουν το Touchon Motherboard της Intel και ο μεν ένας έχει τη Millenium, ο δε άλλος έχει την Mystic (σε αυτόν δοκιμάστηκε στα Windows 95 και έγινε install το Quicktime του παιχνιδιού, αλλά και πάλι τίποτα), αρνήθηκε να τρέξει στα 95, ενώ έτρεχε στα 3.11.

Καταλαβαίνετε ότι ύστερα από όλα αυτά είμαι πολύ επιφυλακτικός. Πώς να συστήσω ένα παιχνίδι που μπορεί μεν να είναι εντυπωσιακό και πρωτότυπο, αλλά δεν είμαι σίγουρος ότι δεν θα παρουσιάσει παρόμοια προβλήματα και σε άλλους υπολογιστές; Και ας ισχυρίζεται η CD-Media ότι δεν υπάρχει πρόβλημα. Προσπάθησα να βρω κάποιο update/patch του παιχνιδιού, ελπίζοντας ότι θα διορθώνει την κατάσταση αλλά τίποτα. Ετσι, θα σταθώ μόνο σε μερικά βασικά στοιχεία του παιχνιδιού, μια και θεωρώ το πρόβλημα πολύ σημαντικό για να το αγνοήσω.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Chris Young, ένας γνήσιος φίλος της περιπέτειας, και ειδικεύεσαι στην επίλυση "διάφορων μυστηρίων". Ο διάσημος εξερευνητής Jean-Michel Cousteau γνωρίζει πολύ καλά τα κατορθώματά σου και τις ειδικές γνώσεις σου για τον Ειρηνικό ωκεανό. Μέσω του Vid-Net, μιας υπηρεσίας αντίστοιχης του Internet, σε προσκάλεσε να τον συναντήσεις στο ειδικό σκάφος του, το περίφημο Antares, ένα πραγματικό τεχνολογικό επίτευγμα.

Η αποστολή σου, καταρχήν, είναι να βοηθήσεις στη δημιουργία του Poseidon Research Lab, σε μία περιοχή σχετικά άγνωστη, ανάμεσα στους υφάλους του Ειρηνικού. Προτού καλά-καλά προλάβεις να δεχτείς την αποστολή, ένα σημαντικό μυστήριο προστίθεται σε όσα πρόκειται να συμβούν. Ο John Braddy, διάσημος ωκεανογράφος και εξερευνητής, εξαφανίζεται και απ' ό,τι φαίνεται, αρχικά τουλάχιστον, η εξαφάνισή του πρέπει να έχει σχέση με τις τελευταίες έρευνές του για ένα σχεδόν μυθικό αντικείμενο, τον περιβόητο Ιερό Καθρέφτη του Kofun.

Οι αποφάσεις πια εναπόκεινται σε σένα. Ενώ ταξιδεύεις στον Ειρηνικό ωκεανό, βρίσκεσαι μπλεγμένος σε μία πρωτοφανή περιπέτεια γεμάτη ίντριγκες και κινδύνους. Θα πρέπει, άραγε, να συνεχίσεις την αποστολή σου για τη δημιουργία του Poseidon Research Lab, "ξεχνώντας" -προς το παρόντην εξαφάνιση του καθηγητή ή να θέσεις ως προτεραιότητα την αναζήτησή του; Υπάρχει κάποιος πάνω στο σκάφος που θα προσπαθήσει να ανατρέψει την αποστολή και τα ενδιάμεσα σχέδιά σας;

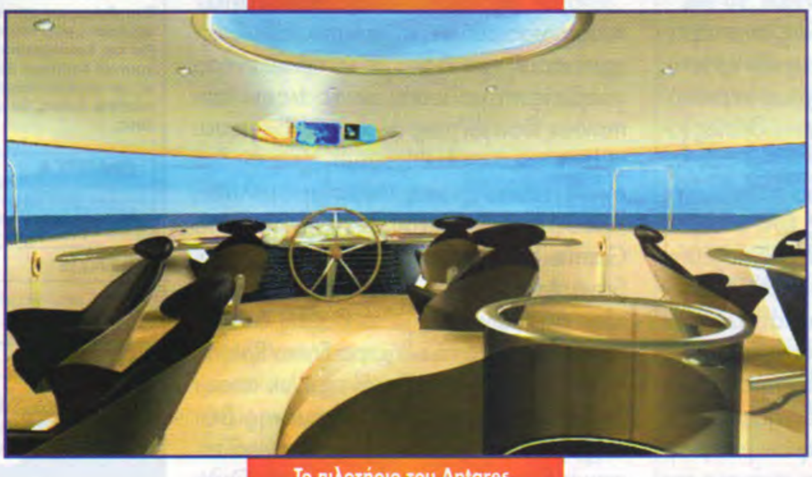
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του "The Sacred Mirror of Kofun" αρχικά δεν πολυενθουσιάζουν, καθώς το παράθυρο μέσω του οποίου βλέπεις τα διάφορα

Το φουσκωτό σκάφος του.



ΕΤΑΙΡΙΑ
Enteractive/EMME Interactive
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Το πιλοτήριο του Antares.



videos είναι σχετικά μικρό, ενώ ακόμη και το κύριο παράθυρο δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 2/3 της συνολικής οθόνης. Οσο όμως προχωράς στο παιχνίδι τόσο περισσότερο ανακαλύπτεις τη φοβερή δουλειά που έχει γίνει στον τομέα των γραφικών, είτε μέσω των μοναδικών videos που περιέχει (τα οποία εκτός από το ότι είναι εντυπωσιακότατα, μοιάζουν να είναι και ατελείωτα) είτε μέσω των εξαίρετων 3D rendered γραφικών που



Ο χάρτης του πλοίου, μέσω του οποίου μπορείς να κινείσαι πολύ γρήγορα από το ένα μέρος στο άλλο.



Τα περίφημα Angel Sharks με τα οποία θα καταδύεσαι.

έχουν επεξεργαστεί για τις αναπαραστάσεις των χώρων. Το παιχνίδι έρχεται σε 3 CDs τα οποία περιέχουν περισσότερες από 230 rendered τοποθεσίες (όταν ένα θεωρούμενο ως καλό adventure game έχει περί τις 60 τοποθεσίες maximum) και 2 ώρες full motion video!!! Το τελευταίο μοιάζει απίστευτο, αλλά είναι αληθινό. Τα videos αυτά είναι ένας συνδυασμός πραγματικών υποβρύχιων σκηνών, που έχει τραβήξει ο Jean-Michel Cousteau κατά τη διάρκεια των υποθαλάσσιων εξερευνήσεών του, και βιντεοσκοπημένων σκηνών με πραγματικούς ηθοποιούς για τις ανάγκες της περιπέτειας.

Ο ήχος της περιπέτειας είναι πολύ καλός. Καταρχήν, τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι τέλεια, το speech των χαρακτήρων πολύ καλό και η background μουσική ατμοσφαιρική.

Ο χειρισμός του, αν και σχετικά απλός, θέλει λίγη εξάσκηση μέχρι να τον συνηθίσεις. Καταρχήν, πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεται η βασική οθόνη που περιέχει όλες τις "Βοηθητικές" λειτουργίες του παιχνιδιού. Με το volume ρυθμίζεις την ένταση του ήχου, με το music ενεργοποιείς τη μουσική, με το transition movies θα βλέπεις όλα τα ενδιάμεσα videos, με το sub-titles ρυθμίζεις αν θα έχεις ταυτόχρονη ύπαρξη ομιλιών (speech) και κειμένου (text), με το New Game ξεκινάς από την αρχή, με το Save As επιλέγεις Save (πρώτα κάνεις κλικ στο Save As, μετά βάζεις όνομα και μετά πατάς το πλήκτρο Enter/Return - για να κάνεις LOAD κάνεις κλικ απευθείας στο όνομα μίας σωσμένης θέσης), με το Play συνεχίζεις κανονικά το παιχνίδι σου και, τέλος, με το Quit "βγαίνεις" απ' αυτό.

Η κίνηση γίνεται μέσω του κέρσορα, όταν αυτός δείχνει προς μία κατεύθυνση. Κάνοντας κλικ κάπου, θα πραγματοποιηθεί κάποια ενέργεια εάν έτσι έχει οριστεί από τους κατασκευαστές του. Προσέξτε όμως: Κάνοντας κλικ τον κέρσορα πάνω από την οθόνη δράσης, εξομοιώνεται το πλήκτρο Escape και ενεργοποιείται η ειδική οθόνη/μενού. Κάνοντας κλικ τον κέρσορα του mouse κάτω από την κυρίως οθόνη δράσης, ενεργοποιείτε τον ειδικό χάρτη του πλοίου μέσω του οποίου μπορείτε να κινηθείτε κατευθείαν από το ένα μέρος στο άλλο, με την προϋπόθεση ότι εκεί που θέλετε να πάτε είναι μέρος προσβάσιμο και ο χάρτης ΔΕΝ το δείχνει με κόκκινο χρώμα.

Τον επιμέρους χειρισμό των διάφορων μηχανημάτων του σκάφους πρέπει να τον βρείτε πειραματιζόμενοι μόνοι σας, αλλά και με τη βοήθεια του manual φυσικά. Τα βασικά προβλήματα στο χειρισμό επικεντρώνονται, καταρχήν, στο ότι η απόκρι-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

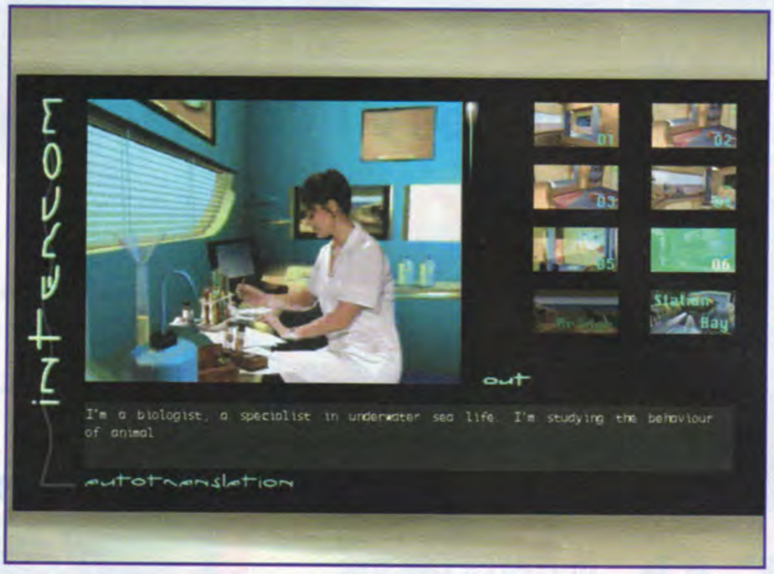
Ενα ιδιόμορφο adventure που όσο περισσότερο ασχολείστε μαζί του τόσο θα συνειδητοποιείτε την αξία της διαφορετικότητάς του. Απαιτεί σημαντικό χρονικό διάστημα εξοικείωσης. Εντυπωσιακό σε ιδέες, με μεγάλα ονόματα πίσω από την παραγωγή και πλούσια δράση, θα ικανοποιήσει τους φίλους του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΡΙΦΟΙ	85

85%



ση του κέρσορα πάνω στην οθόνη δεν είναι πολύ καλή, με αποτέλεσμα πολλές φορές να μην εντοπίζεις εύκολα τα διάφορα σημεία που μπορείς να κινηθείς. Επίσης, οι ομιλίες δεν συμβαδίζουν με το κείμενο, με αποτέλεσμα να δημιουργείται πολύ μεγάλη αναντιστοιχία και να είσαι υποχρεωμένος να περιμένεις πότε θα τελειώσει η εμφάνιση του κειμένου (απαράδεκτη κατάσταση για παραγωγή τέτοιου επιπέδου).



Η Ιταλίδα επιστήμονας Luciana Capucci με την οποία πρέπει να συνεργαστείς.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι μοναδική, τα videos (και ειδικά οι υποβρύχιες σκηνές) το κάτι άλλο.

Η δράση του ακολουθεί έναν πολύ ενδιαφέροντα ρυθμό και κατορθώνει να συγκεντρώσει πολλά διαφορετικά στοιχεία (έρευνα, καταδύσεις, εξερεύνηση, μυστήριο, ίντριγκα κ.λπ.). Εξελίσσεται τόσο στο βυθό του Ειρηνικού ωκεανού όσο και στα τροπικά νησιά της περιοχής. Το "The Sacred Mirror of Kofun" είναι η πιο εξωτική περιπέτεια που έχω δει ως τώρα στους προσωπικούς υπολογιστές.

Οι γρίφοι του βασίζονται κυρίως στη συλλογή των κατάλληλων πληροφοριών και στη σωστή αξιοποίησή τους. Αν σας ακούγεται εύκολο, ξεχάστε το, καθώς απαιτείται μεγάλη αυτοσυγκέντρωση σε όλα τα στοιχεία/πληροφορίες του παιχνιδιού και σωστή αξιολόγησή τους. Να είστε σίγουροι ότι θα σας κρατήσει για αρκετό καιρό συντροφιά, μια και δεν είναι από τα παιχνίδια που μπορεί κάποιος να τελειώσει εύκολα και γρήγορα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι βρίσκεσαι πάνω στη γέφυρα του σκάφους Antares. Κάνε κλικ τον ειδικό κέρσορα πάνω στο πιλοτήριο του σκάφους, για να πας εκεί και να "μεγαλώσει" η οθόνη δράσης. Στρίψε δύο φορές αριστερά και προχώρησε ίσια μπροστά προς την παράξενη "συσκευή" που βλέπεις μπροστά σου. Κάνε κλικ το "μπροστά" βέλος κίνησης πάνω στο "μηχάνημα" αυτό. Είναι το περίφημο ολόγραμμα του E.D.W.A.R.D., του υπερ-υπολογιστή που χειρίζεται όλες τις βασικές λειτουργίες του σκάφους. Σου λέει να πας να δεις τον Jean-Michel Cousteau.

Στρίψε αριστερά και κάνε κλικ στον ειδικό διακόπτη της πόρτας. Μπαίνεις μέσα και εδώ σε περιμένει ο Jean-Michel Cousteau, ο οποίος εξηγεί την αποστολή μέσω ειδικού video-wall. Ο Steve Grand επίσης σου εξηγεί αναλυτικότερα την αποστολή, ενώ παράλληλα σου λέει και για την ειδική επιστήμονα Luciana Capucci, με την οποία πρέπει να συνεργαστείς για να εντοπίσετε το ακριβές σημείο όπου θα βυθίσετε το Poseidon Research Lab. Αφού τελειώσουν, πήγαινε αριστερά δύο φορές, μπροστά μία, αριστερά δύο φορές και δύο μπροστά.

Αφού ακούσεις το παραλήρημα του E.D.W.A.R.D., στρίψε αριστερά. Περιπλανήσου στη γέφυρα μέχρι να "πάρεις" το μήνυμα ότι έχεις ένα video. Αυτόματα θα δεις ένα video με τον Steve Grand να σου μιλά για την εξαφάνιση του John Braddy. Τελειώνοντας το video θα ενημερωθείς από τον E.D.W.A.R.D ότι η κάρτα σου είναι έτοιμη. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/33 MHz, Windows 3.1.



8MB RAM.



2x CD-ROM drive, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 8 MB.



1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει τρία CDs, μας έδωσε η CD Media, η οποία επίσης το αντιπροσωπεύει στη χώρα μας.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Σίγουρα το "Sacred Mirror of Kofun" είναι ένα ιδιαίτερα αξιόλογο adventure με εντυπωσιακές υποβρύχιες σκηνές, που όμοιές τους δεν έχουν εμφανιστεί ποτέ σε άλλο παιχνίδι. Ομως, αν έχετε Windows 95, υπολογιστικό εξοπλισμό τελευταίας τεχνολογίας και στο σκληρό σας δεν υπάρχουν πια τα 3.11, μάλλον θα... βρείτε τον μπελά σας, όπως θα δείτε και στο άρθρο του Αντρέα. Καλά, χάθηκε να βγάλουν ένα patch;

Βαγγέλης Κράτσας

WELCOME TO THE INTERNET

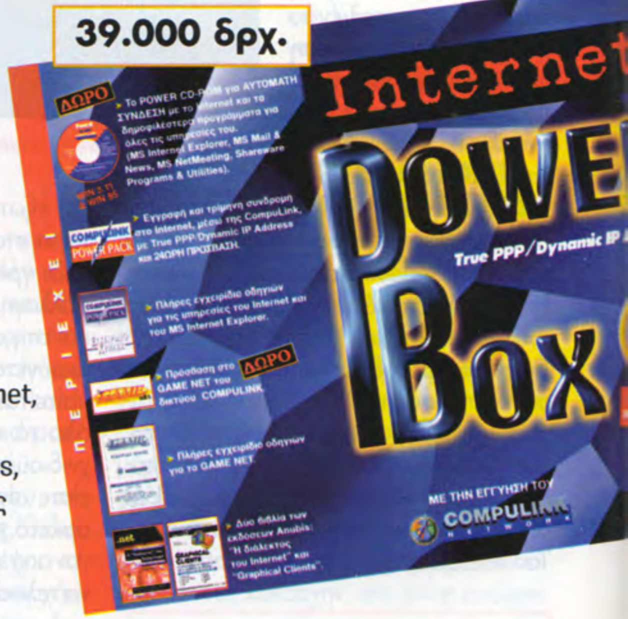
File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

True PPP/Dynamic IP Address • True PPP/Dynamic IP Address

μπείτε στο Internet σε 10΄

39.000 δρχ.



POWER Box

Το POWER BOX σας παρέχει τη δυνατότητα εύκολης και αυτόματης σύνδεσης με το Internet σε λίγα μόνο λεπτά.

ΠΕΡΙΕΧΕΙ

> 3μηνη συνδρομή στο Internet, μέσω της CompuLink, με True PPP/Dynamic IP Address, 24ωρη ΠΡΟΣΒΑΣΗ και πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών.

> Δωρεάν πρόσβαση στο Game Net, το μοναδικό δίκτυο multi-player games της CompuLink (με πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών).

> Δύο εκπληκτικά βιβλία-οδηγούς για το Internet ("Η διάλεκτος του Internet" & "Graphical Clients").

> Ενα mousepad έκπληξη.

> Το Power CD-ROM για αυτόματη σύνδεση με το Internet και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για όλες τις υπηρεσίες του (MS Internet Explorer, MS Mail & News, MS Netmeeting, Shareware Programs & Utilities).

ΔΩΡΟ
- **Πρόσβαση στο GAME NET, το δίκτυο multi-player games της CompuLink**
- **Ενα mousepad, με χρήσιμες διευθύνσεις του Internet**

ΜΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΟΥ COMPULINK NETWORK

ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ: ΑΝΑΣΤΑΣΙΑΔΗΣ ΕΠΕ: Φιλικών 25, Περιστέρι, τηλ.: 5769798 • COMMERCIAL "FUTURE LINE" ΕΠΕ: Λασκαρίδου 99, Καλλιθέα, τηλ.: 9598530 • MICRONICS: Τριπόλεως 44, Αγ. Ανάργυροι, τηλ.: 2610161 • MICROPOLIS: Στουρνάρη 49, Αθήνα, τηλ.: 3841911 • SIMM ΕΠΕ: Ηλία Ηλιού 8, Αθήνα, τηλ.: 9270414 • COMPUTER STORM: Χρ. Σμύρνης 8, Βύρωνας, τηλ.: 7667507 • DATAFILE SERVICES: Κόνωνος 77-79, Παγκράτι, τηλ.: 7511162 • ACTIVE COMPUTERS: Ασκληπιού 189, Αθήνα, τηλ.: 6462900 • MULTIRAMA: Βουλιαγμένης 534, Αλιμος, τηλ.: 9966660 - Στουρνάρη 33, Μουσείο, τηλ.: 3829106 - Τσιμισκή 109, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 256858 • COMPUTER PROJECT: Εφέσου 6, Ν. Σμύρνη, τηλ.: 9335065 • ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ: Στουρνάρη 35 - Στουρνάρη & Πατησίων, Αθήνα, τηλ.: 3841826 • COMPUTERLAND SERVICES: Α. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Κερατσίνι, τηλ.: 4003878 • ASTRA ELECTRONICS, Τατοΐου 122, Ν. Ερυθραία, τηλ.: 6204157

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
COMPUPRESS S.A.

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9238672, 9245910, fax: 9216847
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663, *e-mail: cpress@compulink.gr*

Gamer's Pit



INTERSTATE '76: Γίνετε οδηγός-εκδικητής στο ρεαλιστικό αυτό racing combat game της Activision.

PIT'S GUIDE



Το παιχνίδι εκτελείται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).



Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.



Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



VIKINGS: Ξαναζωντανέψτε την εποποιΐα των Vikings στο ομώνυμο strategy game της GT Interactive.



SIMCOPTER: Εντυπωσιακός εξομοιωτής ελικοπτέρου από τη Maxis.

INTERSTATE '76

Η παρουσίαση μίας εναλλακτικής πραγματικότητας, στην οποία η κρίση των καυσίμων της δεκαετίας του '70 δεν ξεπεράστηκε ποτέ. Τα καύσιμα έχουν καταστεί δυσεύρετα και ακριβά, η δε οικονομία της Αμερικής έχει φθάσει σε απελπιστικό σημείο. Ταραχές προκαλούνται από πόλη σε πόλη, η εγκληματικότητα μαίνεται ανεξέλεγκτη χωρίς το κράτος να μπορεί να κάνει τίποτα και κανείς δεν φαίνεται να ενδιαφέρεται για τη βελτίωση των πραγμάτων. Η κατάσταση απαιτεί προσωπικότητες, μέλημα των οποίων θα είναι η επιβολή του νόμου και του δίκαιου και η τιμωρία όσων εκμεταλλεύονται την αδυναμία επιβολής της τάξης.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium/100 MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι



Ετσι, παρουσιάζεται ένα νέο σύνολο ανθρώπων, οι οποίοι δεν μπορούν να ανεχθούν άλλο την έλλειψη της δικαιοσύνης που παρατηρείται και είναι αποφασισμένοι να πάρουν το νόμο στα χέρια τους. Οι άνθρωποι αυτοί είναι οι οδηγοί-εκδικητές. Οδηγούν σπορ αμάξια της δεκαετίας του '70 που κρύβουν στο εσωτερικό τους τους πανίσχυρους V8 κινητήρες, διαθέτουν οπλισμό αποτελούμενο από πολυβόλα M60, ρουκετοβόλα και φλογοβόλα τοποθετημένα σε διάφορα σημεία του αμαξώματος (π.χ., στα πλάγια, την οροφή και το πίσω μέρος τους) που αφήνουν πίσω τους λάδια και νάρκες (απλές και διασπώμενες σε περισσότερες), των οποίων σκοπός είναι να κάνουν τη ζωή αυτού που θα βρεθεί μπροστά τους -ή πίσω τους- ανυπόφορη.





Εσείς είστε ένας από αυτούς τους εκδικητές, ο Groove Champion, και προέρχεστε από μια διάσημη οικογένεια. Ο πατέρας σας ήταν πρωταθλητής στους αγώνες Daytona και η μητέρα σας πρώην Μις Αμερική. Η αδερφή σας, η οποία είχε πάντα μια ικανότητα παραπάνω από εσάς, να χειρίζεται δηλαδή το τιμόνι, αποφάσισε να γίνει οδηγός-εκδικητής, αλλά δολοφονείται από έναν τύπο επειδή γνώριζε πολλά. Ο τύπος αυτός αποδεικνύεται στη συνέχεια ότι είναι ένας οδηγός-μισθοφόρος, ο οποίος έχει διοριστεί από μια μεγάλη εταιρία, που έχει συμφέροντα να ανατινάξει το τελευταίο και μεγάλης σημασίας απόθεμα πετρελαίου της Αμερικής, κάτι που θα δώσει το τελειωτικό χτύπημα στην οικονομία της χώρας. Η δουλειά που έχει ανατεθεί από την εταιρία στο μισθοφόρο αυτόν είναι να φέρει ένα θερμοπυρηνικό μηχανισμό με τον οποίο θα επιτύχει το στόχο της. Εσείς, μετά το θάνατο της αδερφής σας, της οποίας τελευταία επιθυμία ήταν να τιμωρηθεί αυτός που τη σκότωσε, γίνεστε οδηγός-εκδικητής. Επειδή όμως δεν έχετε και πολύ μεγάλη πείρα σε αυτά, υπάρχει ο Taurus ο οποίος ήταν ο συνεργάτης της αδερφής σας και ένας από τους καλύτερους οδηγούς-εκδικητές της ευρύτερης περιοχής. Αυτός λοιπόν θα σας διδάξει τον τρόπο με τον οποίο θα καταφέρετε να μείνετε ζωντανός και να γίνετε ένας καλός εκδικητής.

Η ActiVision, δημιουργός και του MechWarrior II, έχει κάνει πολύ καλή δουλειά στον τομέα του ρεαλισμού. Πήρε την 3D μηχανή απεικόνισης του MechWarrior II και αφού τη βελτίωσε και σχεδόν την επανασχεδίασε, ώστε να αποδίδει καλύτερα στον τομέα της εξομοίωσης αυτοκινήτου, την εφάρμοσε στο InterState 76. Δόθηκε μεγάλη σημασία στις ρεαλιστικές αντιδράσεις που θα έπρεπε να έχει το αυτοκίνητο οδηγώντας το εντός αλλά και εκτός δρόμου, αφού δίνεται η ελευθερία στον παίκτη να διαλέξει αν θα ακολουθήσει τον "ορθό δρόμο" ή θα πάρει κυριολεκτικά τα βουνά. Ο δρόμος δεν είναι πια επίπεδος, δηλαδή υπάρχουν πολλές ανηφόρες, κατηφόρες και στροφές, οι οποίες έχουν άμεσο αντίκτυπο στο αυτοκίνητο, το οποίο με μεγάλη ταχύτητα ξεφεύγει από μια κλειστή στροφή και μπορεί να αναπηδήσει σε απότομες αλλαγές ύψους. Ανάλογες είναι και

ΕΙΔΟΣ
RACING COMBAT
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
ACTIVISION



οι αντιδράσεις εκτός δρόμου, όπου είναι εύκολο να σπινάρουν οι τροχοί και να χαθεί προσωρινά ο έλεγχος του αμαξιού - όπως συμβαίνει και στην πραγματικότητα. Στοιχεία που αυξάνουν το ρεαλισμό του παιχνιδιού είναι τα φώτα των φρένων που ανάβουν όταν πατάμε το φρένο, οι τροχοί που γυρίζουν και οι ευδιάκριτες ταμπέλες που βρίσκονται στην άκρη του δρόμου και είναι ευανάγνωστες.

Η ατμόσφαιρα είναι πολύ καλή και αυτό οφείλεται στο ότι έχει γίνει μια άριστη επιλογή στη χρονική περίοδο κατά την οποία εξελίσσεται το παιχνίδι και στο πολύ καλό σενάριο το οποίο θυμίζει ταινία, κάτι που συναντάμε σε πολύ λίγα παιχνίδια ανάλογης κατηγορίας. Στην περαιτέρω βελτίωση της ατμόσφαιρας συμβάλλουν οι διάλογοι που μοιάζουν αρκετά με τις κλασικές συζητήσεις μεταξύ κλεφτών και αστυνόμων της εποχής και το soundtrack με μουσικές που θυμίζουν τη δεκαετία στην οποία τοποθετείται το παιχνίδι.

Οσον αφορά στον τομέα της δικτύωσης, το InterState '76 τα πηγαίνει πολύ καλά, αφού παρέχει τη δυνατότητα να αντιμετωπίσετε πραγματικό άνθρωπο-αντίπαλο καλώντας τον μέσω modem ή και με περισσότερους μέσω δικτύου. Ενα πολύ θετικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η δυνατότητά του να συνδεθεί και στο Internet, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να αναμετρηθείτε με ανθρώπους ακόμα και από άλλη ήπειρο. Ο τελευταίος τρόπος παιχνιδιού κάνει θραύση τον τελευταίο καιρό, κυρίως στις χώρες του εξωτερικού, και θεωρείται μεγάλο πλεονέκτημα για ένα παιχνίδι να παρέχει την ανάλογη δυνατότητα στο χρήστη.

Σε ό,τι αφορά τον τομέα των απαιτήσεων, σημειώνουμε ότι αν έχετε υπολογιστή Pentium από 100 MHz και κάτω, καλό θα ήταν να σκεφτείτε σοβαρά την αναβάθμισή του προτού αγοράσετε το παιχνίδι, γιατί σε ένα ανάλογο σύστημα το πιο πιθανό είναι να μην μπορέσετε να χαρείτε το παιχνίδι σε σχέση με αυτά που προσφέρει.



Σε υπολογιστή Pentium 100+ που δοκιμάστηκε το παιχνίδι απέδιδε μέτρια, ενώ σε Cyrix 6x86/P166+ δεν μπόρεσαν να εξαχθούν ασφαλή συμπεράσματα γιατί, όπως αναφέρει και η εταιρία, ο επεξεργαστής αυτός αναγνωρίζεται ως 486, με αποτέλεσμα να μην αποδίδει τα μέγιστα. Παρ' όλα αυτά, η λύση του προβλήματος αυτού δίνεται από την ίδια την εταιρία με ένα patch (συμπεριλαμβάνεται στο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του τεύχους), το οποίο υπόσχεται να διορθώσει το πρόβλημα αυτό. Ελπίζοντας ότι το παιχνίδι θα αποδίδει καλά σε μεγαλύτερο υπολογιστή, το δοκιμάσαμε σε Pentium 180 MHz με κάρτα γραφικών Matrox Mystique διαπιστώνοντας όμως και εκεί ότι το παιχνίδι σε ανάλυση 640x480, έχοντας όλα τα details στο high, έχανε αρκετά frames. Σε μικρότερες αναλύσεις, όπως



στην ανάλυση 480x360, το παιχνίδι συμπεριφερόταν καλά επιτρέποντας στον παίκτη να παίζει... αξιοπρεπώς.

Σε γενικές γραμμές, κρίνεται ως ένα καλό παιχνίδι που σίγουρα θα σας αρέσει, εκτός εάν σας άρεσε ο προηγούμενος τίτλος της εταιρίας ανάλογου τύπου, το MechWarriors II. Συνιστάται επίσης εάν σας αρέσουν τα παιχνίδια με σενάριο - εδώ το παιχνίδι τα πηγαίνει πολύ καλά - και τα σπορ αμάξια της δεκαετίας του '70. Τέλος, η δυνατότητα δικτύωσης, στην οποία συμπεριλαμβάνεται και η ικανότητά του να παίζει μέσω Internet, σας... εγγυάται ότι θα μπορείτε να πάρετε το αγαπημένο σας αμάξι με τον ανάλογο οπλισμό και να γεμίσετε "κουμπότρυπες" έναν τύπο που σας τη δίνει στα νεύρα!

Το παιχνίδι προσέφερε σε εμάς η Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000.

του Σταύρου Καρπόζηλου

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
84%	82%	88%	85%

ΕΙΔΟΣ
3-D SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
ELLECTRONIC ARTS

SCARAB

Εάν είστε φίλος των computer graphics αλλά και του σινεμά, τότε σίγουρα θα έχετε δει την πολύ καλή ταινία επιστημονικής φαντασίας "Stargate". Για αυτούς που τελικά δεν την είδαν, πρόκειται για μία ταινία που παρουσιάζει μια ομάδα στρατιωτών οι οποίοι μεταφέρονται σε έναν άλλο πλανήτη μέσω μιας αστρικής πύλης (Stargate) την οποία καταφέρνουν να ενεργοποιήσουν. Εκεί όμως ανακαλύπτουν ότι αυτή η πύλη έχει φτιαχτεί από μια υπέρτατη εξωγήινη δύναμη, η οποία έχει υποδουλώσει το λαό του πλανήτη και παρουσιάζεται με τη μορφή των θεών στην αρχαία Αίγυπτο. Αυτοί λοιπόν οι "Αιγύπτιοι" έχουν υπερφυσικές δυνάμεις και είναι πολύ δύσκολο να καταβληθούν.

Αν λοιπόν θα θέλατε να βρεθείτε για λίγο στη θέση τους, τώρα μπορείτε μέσω του νέου παιχνιδιού της Electronic Arts με τίτλο Scarab. Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε Doom-clone αλλά με την ευρεία έννοια του όρου, μια και το στήσιμό του μοιάζει περισσότερο με αυτό που βλέπουμε σε παιχνίδια όπως τα G-nome, Mechwarrior κ.λπ.

Στο Scarab χειρίζεστε ένα μεγάλο "ρομπότ" το οποίο έχει την όψη ενός από τους τρεις θεούς των Αιγυπτίων (π.χ. Osiris, Ra). Στόχος σας είναι να αποκτήσετε τον έλεγχο της πόλης με κάθε κόστος. Για να το καταφέρετε υπάρχουν δύο τρόποι: ο άμεσος και ο έμμεσος. Στον πρώτο θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε πολλή βία, μια και πρέπει να καταστρέψετε 1-5 (ανάλογα με την πόλη) από τα αντίπαλα ρομπότ για να κατακτήσετε την πόλη. Ο δεύτερος τρόπος είναι να αποδυναμώσετε τον εχθρό, τοποθετώντας πύργους παραγωγής ενέργειας. Οταν η παραγωγή ισχύος σας ξεπεράσει το 50% της ισχύος που απαιτείται για τον έλεγχο της πόλης, ένα χρονόμετρο ξεκινά την αντίστροφη μέτρηση και όταν φτάσει στο μηδέν, κερδίζετε τον έλεγχο της πόλης.

Το σενάριο φαίνεται εύκολο, ωστόσο δεν είναι και τόσο. Οι επτά πόλεις στις οποίες εκτυλίσσεται η δράση είναι αρκετά περίπλοκες και θα πρέπει να μάθετε να κινείστε με ευκολία, χρησιμοποιώντας ταυτόχρονα τα κτίρια για τη φυσική σας κάλυψη. Επίσης, οι εχθροί σας είναι πάρα πολύ ισχυροί και κινούνται σε ρυθμούς αρκετά γρήγορους συγκριτικά με το σχετικά αργό οπλικό σύστημά σας.

Τα γραφικά του παιχνιδιού, παρ' ότι δεν εντυπωσιάζουν, είναι αρκετά ικανοποιητικά για το είδος του και σίγουρα συντελούν στην καλή ατμόσφαιρα. Το Scarab, αν και δεν διαθέτει ιδιαίτερα ενδιαφέρον gameplay, γίνεται πολύ καλύτερο σε ένα multiplayer περιβάλλον μέσω Internet ή τοπικού δικτύου (φυσικά και GameNet), όπου μπορούν να συμμετάσχουν πολλοί παίκτες ταυτόχρονα. Γενικά, το Scarab θα ικανοποιήσει μόνο τους φίλους του είδους και αυτούς που παίζουν παιχνίδια on-line και ψάχνουν κάτι το νέο.

Το παιχνίδι μάς προσφέρθηκε και αντιπροσωπεύεται από την εταιρία Plotline.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium
ΜΝΗΜΗ: 8 MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι



Εντυπωσιακά σχεδιασμένες πόλεις.



Κατά τη διάρκεια της μάχης.



Η ασπίδα προστασίας σάς είναι απαραίτητη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
80%	74%	85%	83%

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ BUSINESS COMPUTING

ΤΕΥΧΟΣ ΙΟΥΝΙΟΥ



- Ο νέος πανίσχυρος επεξεργαστής **Pentium II** και οι πρώτοι πέντε υπολογιστές της ελληνικής αγοράς που τον ενσωματώνουν.
- Συγκριτικά τεστ **56 modems** και **22 PostScript εκτυπωτών**.
- Επίσκεψη στις εγκαταστάσεις της **Microsoft**.
- Software reviews των **AutoCAD 14, Visual Studio 97** και **Director 6.0**.
- Μία **πρωτοποριακή εφαρμογή** του ΕΜΠ, η οποία σας ενημερώνει άμεσα μέσω Internet για την κυκλοφοριακή κατάσταση στο κέντρο της Αθήνας.
- Το νέο αυτοκίνητο της Mercedes που παρέχει **δυνατότητα συνεχούς σύνδεσης με το Internet**.
- Λεπτομέρειες από την ιστορική ρεβάνς ανάμεσα στον παγκόσμιο πρωταθλητή σκακιού **Kasparov** και τον υπολογιστή της IBM, **Deep Blue**.
- **Εξι συσκευές** που συνεισφέρουν στο "πάντρεμα" του προσωπικού υπολογιστή με την τηλεόραση και το video.
- Γνωριμία με το υπό ανάπτυξη νέο λειτουργικό **Windows NT 5.0**

...και πολλά άλλα ενδιαφέροντα θέματα.

ΣΤΟ CD-ROM ΤΟΥ COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

- Demo του κορυφαίου προγράμματος επεξεργασίας εικόνας **Fractal Design Painter 4**.
- Video παρουσίαση του προγράμματος **pcANYWHERE** που σας επιτρέπει να συνδεθείτε και να δουλέψετε σε έναν απομακρυσμένο υπολογιστή.
- Demo του CD-ROM **"Musée d' Orsay"**.
- Συμβουλές για την αξιοποίηση του **Solver του Excel**.
- Video παρουσιάσεις για την εγκατάσταση του **Microsoft Fax** και τη δημιουργία ενός **studio video** στο PC σας.
- Utility για την παροχή πληροφοριών και τη **διάγνωση προβλημάτων** των υποσυστημάτων του υπολογιστή σας.
- Ενα σημαντικό πρόγραμμα που σας βοηθά στην ορθολογική **λήψη αποφάσεων**.
- Πλήθος χρήσιμων **εργαλείων, εφαρμογών** και **ψυχαγωγικών προγραμμάτων**

...και πολλά άλλα.



ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΟ! ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ

ΕΙΔΟΣ MAXIS ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ ARCADE/SIMULATION 95

SIMCOPTER

Κάθε νέο παιχνίδι που κυκλοφορεί από την εταιρία Maxis έχει παγιωθεί να φέρει στον τίτλο του το πρόθεμα "Sim". Το γεγονός αυτό, ωστόσο, σπάνια μέχρι σήμερα δεν υπονοούσε παιχνίδι στρατηγικής. Εντός, λοιπόν, του 1997 η κατάσταση αλλάζει και, μολονότι στον τίτλο του παιχνιδιού παραμένει το "Sim", το είδος των τίτλων που κυκλοφορεί η εταιρία αρχίζει να διευρύνεται. Ενα από τα πρώτα παιχνίδια νέας γενιάς της Maxis είναι το SimCopter που έρχεται να προσφέρει κάτι το διαφορετικό. Μεταξύ των πρώτων εντυπώσεων πρέπει να σημειωθεί η αίσθηση της κίνησης σε οικείο περιβάλλον. Και αυτό δεν είναι τυχαίο, αφού στο SimCopter εκτελούμε αποστολές με ελικόπτερο πάνω από πόλεις σχεδιασμένες από το γνωστό παιχνίδι Simcity 2000, με τη μόνη διαφορά ότι εδώ το περιβάλλον είναι τρισδιάστατο. Συγκεκριμένα, υπάρχουν είκοσι τέσσερα διαφορετικά σενάρια πόλεων και οκτώ διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας που συνθέτουν ένα ευρύ πλήθος αποστολών για τον παίκτη.



Νυχτερινή περιπολία.

Ωστόσο, με τον όρο "αποστολές" δεν εννοούμε τις γνωστές από παιχνίδια όπως το Apache Longbow. Εδώ έχουμε να κάνουμε με πιο ειρηνικές συνθήκες, αφού το ελικόπτερο που θα πιλοτάρετε ως χρήστης ανήκει στη δημαρχία της εκάστοτε πόλης και εξυπηρετεί τις ανάγκες της. Ετσι, θα διεκπεραιώσετε αποστολές στο πλαίσιο των οποίων θα πρέπει να σώσετε επιζώντες από την ταράτσα ενός κτιρίου που φλέγεται ή να βοηθήσετε και εσείς στην κατάσβεσή του, να καταδιώξετε το αυτοκίνητο κάποιου παραβάτη στον αυτοκινητόδρομο, να προβείτε σε ανακοινώσεις μέσω μεγαφώνου σε πλήθος και πολλά άλλα. Εξίσου εντυπωσιακό είναι το ότι κατά τη διάρκεια μίας "βόλτας" σας στην πόλη μπορεί να δεχθείτε περισσότερες από μία κλήσεις. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να κρίνετε τη σπουδαιότητα και τον απαιτούμενο για την ολοκλήρωση καθεμίας χρόνο, προκειμένου να αποφασίσετε προς ποια κατεύθυνση θα κινηθείτε αρχικά.



Κατά τη διάρκεια κατάσβεσης φωτιάς σε ουρανοξύστη.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Οπως μαρτυρούν και οι φωτογραφίες, τα γραφικά του SimCopter δεν είναι το βασικό ατού του παιχνιδιού. Μολονότι η σχεδίασή τους είναι αρκετά απλή, το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα απαιτητικό σε υπολογιστική δύναμη - εάν δεν διαθέτετε Pentium άνω των 100MHz, δύσκολα θα δείτε ομαλή κίνηση γραφικών χωρίς καμία παραχώρηση στην ποιότητα.

Αυτό που ίσως ενδιέφερε ορισμένους -και, κυρίως, τους φίλους του Simcity 2000- είναι η δυνατότητα "μεταφοράς" κάποιας από τις πόλεις που έχουν σχεδιάσει σε αυτό στο SimCopter, ώστε πλέον να πετάνε πάνω από αυτή, κάτι που σίγουρα θα εκτιμήσουν οι φίλοι της εταιρίας, αφού θα δουν τους κόπους τους να ανταμείβονται υπό μία άλλη οπτική γωνία.

Το SimCopter μπορεί να είναι μία εξομοίωση ελικοπτέρου, όπως όμως είναι φανερό και από το στιλ του δεν είναι αυτό που θα σας προσφέρει την πλέον πιστή εξομοίωση. Ωστόσο, όσον αφορά στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού, πρόκειται για κάτι το δευτερεύον (μικρότερης σημασίας, εξάλλου, είναι και η χαμηλή ποιότητα των γραφικών), καθώς ουσιαστικό ατού είναι το gameplay - σίγουρα θα σας αποζημιώσει στο ακέραιο. Μην ξεχνάτε πως είχαμε πολύ καιρό να δούμε ένα παιχνίδι που θα ξέφευγε από τα καθιερωμένα. Συνεπώς, δεν θα πρέπει να το καταδικάσουμε, εξαιτίας της υστέρησής του σε συγκεκριμένους τομείς, αφού ο ουσιαστικότερος είναι ιδιαίτερα προσεγμένος.

Τον τίτλο μάς πρόσφερε η CD-Media.

του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 80% ΗΧΟΣ 74% GAMEPLAY 90% ΓΕΝΙΚΑ 83%

ΕΙΔΟΣ
ACTIVISION/ID
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
QUAKE ADD-ONS

C:\>

Quake Mission
Pack 1&2

Ένα από τα παιχνίδια για τα οποία έχουν κυκλοφορήσει πλήθος νέων levels και patches είναι δίχως αμφιβολία το Quake. Οι φανατικοί φίλοι του εξασφαλίζουν συνεχώς νέα levels σχεδιασμένα είτε από ιδιώτες είτε από μικρές εταιρίες παραγωγής software, τα οποία προμηθεύονται μέσω αγορών ή, ευκολότερα, μέσω Internet. Οποιος, όμως, μέχρι στιγμής δεν έχει βρει κάτι το εξαιρετικό, ίσως πρέπει να δει από κοντά τα δύο νέα add-ons που ξεχωρίζουν λόγω της κυκλοφορίας τους με την ετικέτα της Activision αλλά και της id Software, κατασκευάστριας του ίδιου του Quake.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Πρόσφατα κυκλοφόρησαν δύο νέα "επίσημα" Mission Packs, των οποίων οι τίτλοι είναι Scourge of Armagon και Dissolution of Eternity. Και για τα δύο απαιτείται η registered έκδοση του Quake, αλλά μόνο κατά τη διαδικασία της εγκατάστασης. Ας τα δούμε πιο αναλυτικά.

Το πρώτο είναι αρκετά διασκεδαστικό, αφού από την πρώτη στιγμή έχουμε στη διάθεσή μας πολλά από τα "δυνατά" όπλα αλλά και αρκετούς εχθρούς να αντιμετωπίσουμε. Μάλιστα, θα λέγαμε ότι τώρα το παιχνίδι γίνεται κατά τι πιο arcade, καθώς σε πολλά σημεία του θα πρέπει όχι απλώς να είμαστε καλοί και γρήγοροι στο σημάδι, αλλά να μπορούμε να εκτελούμε δύσκολες κινήσεις όπως άλματα πάνω από ποτάμια. Για παράδειγμα, στο τρίτο level δεν μπορούμε να προσεγγίσουμε ορισμένα σημεία, μια και το υδραυλικό σύστημα στις θύρες είναι σε λειτουργία. Η λύση, όμως, του προβλήματος είναι απλή: αρκεί η εκτόξευση μίας ρουκέτας στο κέντρο ελέγχου του συστήματος. Ετσι, το όλο πνεύμα του παιχνιδιού θυμίζει περισσότερο Duke Nukem 3D.


Ιπτάμενοι αντίπαλοι (Pack 2).

Εκτός αυτού, στο πρώτο add-on θα βρούμε πολλά νέα όπλα, powerups αλλά και αντιπάλους. Στα όπλα συναντάμε το Proxinity Mike Launcher που εκτοξεύει πολύ πιο "επικίνδυνες" νάρκες, το Laser Cannon που έρχεται από το μέλλον και το Mjolnir που προκαλεί ηλεκτρικές εκκενώσεις. Το Hurn of Consuring μας προσφέρει έναν σύμμαχο που μας βοηθά στις μάχες μέχρι να σκοτωθεί, το Empathy Shield μεταφέρει τη μισή "φθορά" μας σε αυτόν που μας χτυπά και το Wetsuit μας παρέχει προ-


Από τους πιο επικίνδυνους αντιπάλους (Pack 1).

στασία σε πολλές περιπτώσεις. Τέλος, δύο νέα τέρατα είναι το Gremlin και το ιδιαίτερα επικίνδυνο Centroid.

Αντίστοιχα νέα αντικείμενα και εχθροί υπάρχουν και στο δεύτερο mission pack και, μάλιστα, πολύ περισσότεροι. Συγκεκριμένα, έχουμε τέσσερα νέα όπλα με καλύτερο το Lava Nails, δύο νέα powerups που είτε επιτρέπουν πολύ μεγάλα άλματα είτε παρέχουν προστασία από χτυπήματα και, τέλος, εννέα νέους εχθρούς από τους οποίους ξεχωρίζουν οι Ιππότες Φαντάσματα, οι Overlords, τα Ηλεκτρικά Χέλια και ένας νέος τελικός εχθρός.

Από το τελευταίο γίνεται κατανοητό ότι το δεύτερο mission pack είναι ουσιαστικά ένα ολοκληρωμένο νέο Quake με σαφώς αρτιότερα σχεδιασμένα levels. Συγκριτικά, μάλιστα, το δεύτερο mission pack είναι πολύ πιο ολοκληρωμένο από το πρώτο. Σίγουρα, όμως, οι φανατικοί του Quake θα αποκτήσουν και τα δύο - ιδίως όσοι παίζουν μέσω GameNet, αφού τα options για multiplayer παιχνίδι είναι πολλά.

Τα παιχνίδια μάς πρόσφερε η Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000.

του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
89%	92%	93%	91%

VIKINGS

Κάποτε υπήρξε ένας λαός που ήταν ο φόβος και ο τρόμος του Βορρά. Φοβεροί θαλασσοπόροι, εξαίρετοι πολεμιστές, αλλά με ιδιαίτερα βάρβαρες συνήθειες, δεν το είχαν σε τίποτα να ξεθεμελιώσουν ολόκληρες πόλεις. Οι λεηλασίες, μάλιστα, αποτελούσαν μία από τις βασικές ασχολίες τους. Η πλουσιότατη πολεμική μυθολογία τους νίκησε το χρόνο και παρέμεινε ευρύτατα γνωστή ως τις μέρες μας. Ο Θωρ, ο Οντιν, η Βαλχάλλα και οι Βαλκυρίες είναι πρόσωπα και έννοιες που τις έχουμε ακούσει όλοι μας. Αυτοί, οι πρόγονοι των σημερινών Νορβηγών, εικάζεται ότι με τα τερατόμορφα αλλά σταθερά πλοία τους, τα ντρακάρ, έφθασαν μέχρι την Αμερική ανακαλύπτοντάς την πριν από τον Κολόμβο.



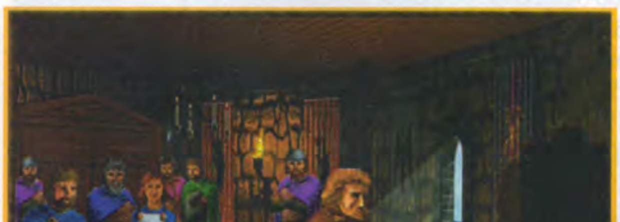
Η μοίρα των ένδοξων πολεμιστών βρίσκεται στη Βαλχάλλα.

Την εποποιία των Βίκινγκς καλείστε να ζωντανέψετε μέσα από το ομώνυμο στρατηγικό παιχνίδι της GT Interactive. Είναι φανερό ότι το παιχνίδι στοχεύει κυρίως στην ευρωπαϊκή αγορά καθώς υποστηρίζει αρκετές γλώσσες (όχι όμως ελληνικά). Η ιστορία ξεκινά από τη στιγμή που αναλαμβάνετε εσείς, ένας νεαρός Βίκινγκ, να εκδικηθείτε για το θάνατο του πατέρα σας, ο οποίος έπεσε μαχόμενος κατά των εχθρών σας. Αν καταφέρετε να κερδίσετε την πρώτη μάχη (και με την υπεροπλία που έχετε είναι εξαιρετικά απίθανο να μην την κερδίσετε), οι κάτοικοι της πόλης σας θα σας εμπιστευτούν την αρχηγία της και θα αρχίσετε μια αιματοβαμμένη, κατακτητική πορεία στην Ευρώπη. Αυτό είναι, με δυο λόγια, το σενάριο του "Vikings", ενός παιχνιδιού που, αν μη τι άλλο, κεντρίζει το ενδιαφέρον λόγω θέματος. Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο φάσεις: τη διοίκηση της πόλης και τις εκστρατείες. Σε αυτό το σημείο πρέπει να διευκρινιστεί ότι είστε ένας πολύ φιλόδοξος Βίκινγκ. Σκοπός σας, λοιπόν, είναι να επιβληθείτε όχι μόνο στη Σκανδιναβία, όπως είναι φυσικό, αλλά, ανατρέποντας κάθε ιστορικό δεδομένο, να κατακτήσετε ολόκληρο το γνωστό σε εσάς κόσμο, από την Ισλανδία μέχρι την Εγγύς Ανατολή! Κατά τη διαδικασία της διακυβέρνησης της μητρικής πόλης σας δεν έχετε και πολλά πράγματα να κάνετε. Μπορείτε να προαγάγετε λοχαγούς που θα σας ακολουθήσουν στις επικείμενες εκστρατείες, να κατασκευάσετε πλοία και να ελέγξετε το θησαυρό σας. Αν αφήσετε το χρόνο να κυλήσει ελεύθερα, θα αρχίσουν να σας επισκέπτονται πρέσβεις από άλλες πόλεις και χώρες για να σας προτείνουν συμμαχίες, συνθήκες ειρήνης ή κάποιον επωφελή γάμο που μπορεί να αυξήσει την επικράτειά σας και να σας εξασφαλίσει διαδόχους. Προσέξτε, βέβαια, γιατί τέτοια απόφαση μόνο μία φορά μπορείτε να πάρετε. Οσο περισσότερο όμως κάθεστε και αφήνετε το χρόνο να κυλάει τόσο περισσότερο μειώνεται η φήμη σας, καθώς Βίκινγκ χωρίς πολεμικά κατορθώματα δεν νοείται για τους ομοεθνείς του - ενδέχεται ακόμα και να τον εκθρονίσουν (οποία ντροπή!).

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/33 MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
HD: 15MB
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Αφού αποφασίσετε, λοιπόν, ότι αρκετά καθίσατε στη ζεστασιά του σπιτιού σας, έρχεται ο καιρός να προετοιμαστείτε για σκληρές εκστρατείες, προκειμένου να δικαιολογήσετε -αν μη τι άλλο- τις φήμες αναφορικά με την αγριάδα σας. Αρχικά θα πρέπει παραγγείλετε στο ναυπηγό σας πλοία. Υπάρχουν τρεις διαθέσιμοι τύποι που δεν διαφέρουν σε τίποτα εκτός από τη χωρητικότητα και το χρόνο που χρειάζεται για να ετοιμαστούν. Αφού ξεμπερδέψετε με τα πλοία, θα πρέπει να προμηθευτείτε τρόφιμα. Πηγαίνετε, λοιπόν, στον έμπορο του χωριού και αγοράζετε τόσα τρόφιμα όσα νομίζετε ότι θα σας είναι απαραίτητα. Ο έμπορος πουλάει κι άλλα, πολλά εμπορεύματα, αλλά το εμπόριο δεν είναι ο ενδεδειγμένος τρόπος πλουτισμού στο παιχνίδι. Οι τιμές δεν αλλάζουν ιδιαίτερα και, όταν αυτό συμβαίνει, οι έμποροι δεν έχουν τα απαιτούμενα χρήματα προκειμένου να αγοράσουν μεγάλες ποσότητες προϊόντων. Υπάρχουν ακόμη



Καθώς αποκτάτε ένα ακόμα στέμμα...

ΕΙΔΟΣ: STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: GT INTERACTIVE
95



Η πλήρης τροπαιοθήκη. Θα κουραστείτε πολύ για να τη δείτε συμπληρωμένη.

μία-δύο ενέργειες στις οποίες μπορείτε να προβείτε. Μπορείτε να επισκεφθείτε το σιδερά και να του ζητήσετε να εξοπλίσει το στρατό σας με καλύτερα σπαθιά και πανοπλίες. Αυτό γίνεται άπαξ για κάθε βαθμίδα και, αφού εξαντλήσετε 4 βαθμίδες για σπαθιά και πανοπλίες, δεν θα χρειαστεί να τον επισκεφτείτε ποτέ ξανά, ανεξάρτητα με το πόσους άντρες έχει ο στρατός σας. Τα όπλα αυτά, εξάλλου, δεν καταστρέφονται ποτέ ώστε να χρειάζονται επιδιόρθωση. Μπορείτε επίσης (και επιβάλλεται να γίνει) να πάτε στην ταβέρνα. Εκεί, θα συναντάτε σε μόνιμη βάση τέσσερα πρόσωπα τα οποία θα σας βοηθήσουν με διάφορους τρόπους. Πρώτα απ' όλα υπάρχει ο Storyteller ο οποίος, αφού σας μιλήσει αναλυτικά για διάφορα μυθικά αντικείμενα, θα σας δώσει και κάποιες πρώτες οδηγίες για το πού θα τα βρείτε. Αν σας πει όλες τις ιστορίες, δεν θα χρειαστεί να τον ρωτήσετε ποτέ τίποτα άλλο. Η σερβιτόρα, αν τη φλερτάρετε και της αρέσετε, θα σας δώσει πληροφορίες για τη στρατιωτική δύναμη διάφορων πόλεων, αν και συνήθως λέει τα ίδια πράγματα. Ο μπάρμαν σας δίνει επίσης κάποια στοιχεία, χωρίς όμως ιδιαίτερη σημασία. Τέλος, ο πελάτης που κάθεται στο βάθος είναι αυτός από τον οποίο θα πάρετε ίσως κάποιο χάρτη για ένα μυθικό αντικείμενο και μπορεί να χρειαστεί ακόμα και να παλέψετε γι' αυτόν, αν και συνήθως σας τον δίνει έναντι ευτελούς χρηματικού αντιτίμου. Το τελευταίο κτίριο που υπάρχει είναι αυτό της μάγισσας όπου μπορείτε να ξανακούσετε κάποιο μύθο και να πάρετε συμπληρωματικές πληροφορίες. Τα μυθικά αντικείμενα δεν σας βοηθούν λόγω ιδιοτήτων, αλλά σας δίνουν αρκετούς πόντους εμπειρίας, οι οποίοι είναι με τη σειρά τους χρήσιμοι προκειμένου να ανεβαίνετε επίπεδα και να τα καταφέρνετε καλύτερα στη μάχη. Στόχος εξάλλου του παιχνιδιού είναι να τα μαζέψετε όλα.

Κατά τις εκστρατείες απεικονίζεται το καράβι σας ή, όταν αποβιβάζεστε, ένας πολεμιστής που και στις δύο περιπτώσεις κινείται συνέχεια και αποφασίζετε με το mouse αν θα τον στρέψετε δεξιά ή αριστερά. Κινούμενοι στην Ευρώπη θα συναντήσετε συγκεκριμένες πόλεις τις οποίες επιλέγετε είτε να επισκεφτείτε είτε να λεηλατήσετε. Στη δεύτερη περίπτωση το σκηνικό αλλάζει και αφού αναθέσετε έναν αριθμό ανδρών σε κάθε λοχαγό σας και καθορίσετε το ρόλο τους στη μάχη (πολεμιστές ή τοξότες), επιτίθεστε κατά του αντιπάλου. Αν πάλι συμβεί να συγκρουστεί ο δικός σας λόχος με το λόγο του αντίπαλου στρατηγού, τότε το σκηνικό αλλάζει και έχουμε μονομαχία. Επιλέγοντας ένα από τα τέσσερα διαθέσιμα όπλα, προσπαθείτε να εξαντλήσετε τον αντίπαλο προτού το κατορθώσει αυτός. Ο νικητής της μονομαχίας κερδίζει αυτόματα και τη μάχη, ανεξάρτητα από τον αριθμό των ανδρών. Οταν κατακτήσετε μια μεγαλύτερη πόλη, έχετε τη δυνατότητα να την προσθέσετε στο βασίλειό σας, αυξάνοντας έτσι την επικράτειά σας. Κατά τη διάρκεια των περιπλανήσεών σας υπάρχει η πιθανότητα να συναντήσετε αντίπαλους στρατούς ή στόλους και, αν αποφασίσετε να τους επιτεθείτε, επαναλαμβάνεται η ίδια διαδικασία. Τα γραφικά του "Vikings" είναι λειτουργικά χωρίς όμως να έχουν ποικιλία, με εξαίρεση αυτά των μονομαχιών. Διαφοροποιούνται βέβαια σε ορισμένα σημεία αλλά όχι τόσο όσο θα έπρεπε. Ο ήχος είναι καλός και ο χειρισμός του όχι ιδιαίτερα δύσκολος. Ωστόσο το παιχνίδι πάσχει στο gameplay καθώς γίνεται ιδιαίτερα μονότονο από ένα σημείο και μετά. Είναι κρίμα να βλέπει κάποιος παιχνίδια, σαν το "Vikings", με ενδιαφέρον θέμα και όμορφο στήσιμο να αποδεικνύονται χωρίς ιδιαίτερο βάθος, χάνοντας μεγάλο μέρος από τη θετική πρώτη εντύπωση. Αν, πάντως, σας αρέσει η σκανδιναβική μυθολογία και τα παιχνίδια των συνεχών κατακτήσεων, αξίζει να του ρίξετε μία ματιά.



Το πέρασμα των Βίκινγκς από εδώ είναι εμφανές.

Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την εταιρία CD-Media.

Του Ηλία Βουτσά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
75%	65%	80%	70%

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Εδώ και δύο τεύχη σας δώσαμε ολοκληρωμένη τη λύση του Tomb Raider μαζί με τα οποία hints and tips, για αυτό δεν θα πρέπει να παραλείψουμε και το τελευταίο μέρος αυτού του αφιερώματος. Οπως στα περισσότερα Doom-clones παιχνίδια, έτσι και στο Tomb Raider υπάρχουν ορισμένα μυστικά σημεία σε κάθε level, τα οποία δεν είναι απαραίτητο να ανακαλύψετε προκειμένου να το ολοκληρώσετε, αλλά εάν τα έχετε βρει, τότε θα είστε χωρίς αμφιβολία ο κυρίαρχος του παιχνιδιού. Επειδή όμως το να τα βρείτε είναι κάτι πολύ δύσκολο και πολλές φορές αποτελεί καθαρά θέμα τύχης, φροντίσαμε να σας τα δώσουμε όλα εμείς, αναλυτικά για κάθε level, έτσι ώστε να έχετε την ικανοποίηση ότι θα έχετε εξερευνήσει και το πιο απόκρυφο σημείο του Tomb Raider.

TOMB RAIDER - SECRETS

Level 1

1) Το πρώτο μυστικό πέρασμα που θα περιγράψουμε στη συνέχεια αποτελεί μια πρώτης τάξεως ευκαιρία να δοκιμάσετε το άλμα με ταυτόχρονο πιάσιμο, το οποίο θα χρειαστείτε στα επόμενα levels.

Εάν καταφέρετε να το κάνετε, θα ανταμειφθείτε με έναν παίκτη πρώτων βοηθειών που πάντα είναι χρήσιμος.

2) Στο σημείο της πίστας όπου υπάρχουν κάποια τμήματα χιονιού, πηγαίνετε στη γωνία και σταθείτε στην κορυφή την οποία σχηματίζει το χιόνι και όσο το δυνατόν πιο ψηλά. Από εκεί θα μπορέσετε να κάνετε το άλμα και να πιαστείτε στον επάνω τοίχο. Οταν ανεβείτε, προσέξτε την επικίνδυνη νυχτερίδα.

3) Αφού σκοτώσετε όλους τους λύκους, πηδήξτε προς το σημείο με την πολύ πυκνή φυλλωσιά. Θα βρείτε ένα μυστικό δωμάτιο, το οποίο περιέχει ένα πολύ μεγάλο κουτί πρώτων βοηθειών.

Level 2

1) Οταν βρίσκεστε μέσα στο νερό, ψάξτε για ένα μοχλό ο οποίος ανοίγει μια καταπακτή ακριβώς από πάνω σας. Κατευθυνθείτε προς τα εκεί, μια και ο αέρας σας τελειώνει, και θα ανακαλύψετε πολλά δώρα.

2) Πάλι μέσα στο νερό, τραβήξτε το δεύτερο μοχλό και πηγαίνετε προς την άλλη άκρη του τούνελ. Θα δείτε ότι μια μυστική πόρτα έχει ανοίξει στη γωνία του δωματίου με την πισίνα.

3) Μόλις σκοτώσετε τη δεύτερη αρκούδα στο τέλος του level, πηγαίνετε στην άκρη της πισίνας και ανεβείτε τα σκαλιά. Σε μια γωνία θα βρείτε ένα πέρασμα που οδηγεί σε ένα μυστικό δωμάτιο με αρκετά πυρομαχικά για αργότερα.

Level 3

1) Πίσω από τους βράχους στη γωνία, θα βρείτε πυρομαχικά για την καραμπίνα - αν και θα τα θέλατε λίγο νωρίτερα, όταν αντιμετωπίζατε τον T-REX. Σίγουρα ένα από τα πιο εύκολα secrets που θα βρείτε.

2) Ψάξτε για τον καταρράκτη με το άνοιγμα στο επάνω μέρος και σκαρφαλώστε προς αυτό. Εάν τα καταφέρετε, μέσα θα βρείτε πολλά "δωράκια".

3) Η οροφή του ναού είναι γεμάτη με bonuses. Αρκεί να κάνετε όλα τα επικίνδυνα άλματα που χρειάζονται για να φτάσετε και η προσπάθειά σας θα ανταμειφθεί.

4) Εάν σταθείτε κοιτώντας προς τη χαλασμένη μηχανή με τα γρανάζια, μπορείτε να κατεβείτε και να κρεμαστείτε στην άκρη του βράχου. Από εκεί κινηθείτε προς τα αριστερά και πέστε επάνω στο βράχο. Εδώ πλέον, το medkit είναι δίπλα σας.

5) Αφού έχετε αλλάξει τη ροή του νερού, κολυμπήστε μέχρι την άκρη του τούνελ και ανεβείτε από την τρύπα που θα βρείτε στην οροφή στο τέλος του. Δεν θα πρέπει όμως να καθυστερήσετε στο ενδιάμεσο, μια και η αναπνοή σας φθάνει ίσα-ίσα.

Level 4

1) Περάστε από τα βελάκια και μετά το πρώτο βήμα γυρίστε δεξιά και σκαρφαλώστε πίσω από το άγαλμα. Θα βρεθείτε σε ένα μυστικό δωμάτιο, αρκετά περίεργο σχεδιαστικά.

2) Οταν βρεθείτε πίσω στον καταρράκτη (από το προηγούμενο level), ψάξτε για το κρυμμένο τούνελ το οποίο οδηγεί σε ένα ακόμα secret.

Μια στιγμή ανάπαυσης προτού τελειώσετε το level, σκοτώνοντας τον Larson.

Level 5

1) Από το επάνω μέρος της κολόνας φαίνεται καθαρά το περβάζι, στο οποίο μπορείτε να φθάσετε με άλμα. Από εδώ, πηδήξτε προς τα δεξιά και ετοιμαστείτε να πιαστείτε στην άκρη του τοίχου.

2) Πηδήξτε στην άκρη του slope, έτσι ώστε χτυπώντας το κεφάλι σας στην οροφή να βρεθείτε σε ένα άλλο. Γλιστρώντας προς τα κάτω σε αυτό, πιαστείτε στο περβάζι που θα βρείτε στο τέλος για να ανεβείτε στο μυστικό δωμάτιο.

3) Προτού τραβήξετε το μοχλό για να αφαιρέσετε το νερό, κολυμπήσετε μέχρι τη μέση του τούνελ και ανεβείτε μέσα, όπου μπορείτε να ξεκουραστείτε και να πυροβολήσετε με ασφάλεια τον αλιγάτορα.

4) Τραβήξτε το Thor μοχλό και πηδήξτε δεξιά πάνω στην γκρίζα περιοχή. Αυτός ανοίγει μια μυστική πόρτα στο κάτω μέρος του δωματίου, η οποία είναι με χρονοδιακόπτη. Κατεβείτε προς αυτή γρήγορα, χωρίς όμως να τραυματιστείτε.

Level 6

1) Προτού κατεβείτε στο δωμάτιο με τον αλιγάτορα, κοιτάξτε στα δεξιά της λίμνης και θα μπορέσετε να δείτε ένα μυστικό τούνελ. Με μια σειρά από επικίνδυνα άλματα, θα μπορέσετε να το πλησιάσετε.

2) Η άκρη του βράχου είναι το μόνο ασφαλές πέρασμα για να αποφύγετε τον αλιγάτορα. Στη μέση της διαδρομής μπορείτε να σκαρφαλώσετε προς τα επάνω και να βρεθείτε σε έναν ακόμα κρυφό χώρο.

3) Στο δωμάτιο, όταν πηδάτε από κολόνα σε κολόνα για να φτάσετε στην οροφή του, εάν σταθείτε δίπλα στην πρώτη κολόνα και στα αριστερά της, ανοίγει μια κρυφή πόρτα. Θα πρέπει να περάσετε από αυτήν προτού ξανακλείσει.

Level 7

1) Μπορείτε να δείτε το κρυφό μέρος από την άλλη πλευρά του νερού, αλλά θα πρέπει να σκαρφαλώσετε στην άλλη πλευρά της λίμνης για να το φτάσετε. Καλό θα είναι να σκοτώσετε τον αλιγάτορα προτού το επιχειρήσετε.

2) Εάν φτάσετε στη δεξιά άκρη του τοίχου του υδραγωγείου και κρεμαστείτε προς τα κάτω, θα "προσγειωθείτε" σε μια μυστική περιοχή. Βέβαια, εδώ θα χάσετε ένα μικρό ποσό ενέργειας, κάτι το οποίο είναι αναπόφευκτο, γι' αυτό μην το επιχειρήσετε εάν έχετε πολύ λίγη.

3) Μία από τις πύλες στον κήπο του Μίδα ανοίγει μόνο μέσω ενός μοχλού, ο οποίος είναι κρυμμένος πίσω από ένα δεύτερο μοχλό. Προσέξτε τις κοφτερές άκρες στις πόρτες καθώς πηγαίνετε προς το μυστικό δωμάτιο.

Level 8

1) Στο cistern δωμάτιο, μπορείτε να σκαρφαλώσετε στην επάνω γωνία όπου θα βρείτε πολλά χρήσιμα αντικείμενα.

2) Στην πισίνα που βρίσκεται στο μέσο του δωματίου υπάρχουν πολλά τούνελ που οδηγούν από και προς αυτήν. Ενα από αυτά είναι το κρυφό, το οποίο περιέχει αρκετά πυρομαχικά σε μια τρύπα στο πάτωμά του. Πάρτε τα και επιστρέψτε γρήγορα στην επιφάνεια.

3) Στα δεξιά της πόρτας υπάρχει ένα μπλοκ, το οποίο μπορείτε να το σπρώξετε προκειμένου να φτάσετε στο τελευταίο κρυφό μέρος του level. Πάνω από αυτό υπάρχει ένα μπαλκόνι που περιέχει πολλά αντικείμενα.

Level 9

1) Αφού σκοτώσετε τον αλιγάτορα στο δωμάτιο, ψάξτε για τα τρία γκρίζα τούβλα στο πάτωμα.



Σταματώντας σε καθένα από αυτά με τη σειρά, θα ανοίξει μια πόρτα στη γωνία.

2) Καθώς πλησιάζετε τη λίμνη, πηδήξτε και προσπαθήστε να βρεθείτε στην πλατφόρμα στο κάτω αριστερό μέρος.

Level 10

1) Αφού απελευθερώσετε τη μεγάλη μπάλα, σταθείτε δίπλα σε αυτή στο σημείο όπου σταμάτησε, και κοιτάξτε προς το άγαλμα της γάτας για να δείτε ένα μυστικό πέρασμα, με ένα μεγάλο medi pack και μερικά πυρομαχικά στο τέλος του.

2) Οταν βρεθείτε δίπλα στο gong, είσαστε ακριβώς πάνω από ένα secret. Μπορείτε να πέσετε άμεσα κάτω αλλά θα χάσετε ενέργεια, ενώ εάν κάνετε τον κύκλο του δωματίου θα μαζέψετε και άλλα αντικείμενα.

3) Προτού ανάψετε τα φώτα στο δωμάτιο panther, πηγαίνετε προς την κολόνα στο κέντρο. Στη γωνία και ψηλά θα δείτε μία ακόμα δύσβατη κρυφή περιοχή.

Level 11

1) Καθώς κινείστε στο επάνω μέρος του δωματίου με τις δύο μούμιες και τη βαριά επίπλωση, βρείτε την ευκαιρία να σκαρφαλώσετε στον τοίχο μέσω μιας σχισμής σε αυτόν και από εκεί με άλμα και πιάσιμο ανεβείτε στην κρυφή περιοχή.

2) Ενα πολύ επικίνδυνο άλμα χρειάζεται για να προσγειωθείτε στο πάνω μέρος της κεντρικής κολόνας. Δεν είναι τόσο μακριά όσο φαίνεται και δεν χρειάζεται καν να πιαστείτε εάν κάνετε σωστά το άλμα. Το medi pack όμως που σας περιμένει αξίζει τον κόπο.

3) Το επόμενο secret είναι πίσω από το gong. Από εδώ με ένα άλμα μπορείτε να βρεθείτε στην επάνω πλατφόρμα όπου είναι και το secret.

Level 12

1) Με το Ankhs τοποθετημένο, θα μπορείτε να δείτε μερικά uzi clips σε μία άκρη στα δεξιά σας. Θα χρειαστείτε όμως αρκετή προσπάθεια για να φτάσετε εκεί.

Level 13

1) Οταν έχετε χρησιμοποιήσει τα 3 fuses, πηδήξτε από το επάνω μέρος στο άνοιγμα που κάνει ο τοίχος. Κοιτάξτε προς τα επάνω για να βρείτε μία άκρη.

2) Καθώς πηδάτε από κολόνα σε κολόνα επάνω από τη λάβα, κοιτάξτε δεξιά για ένα μυστικό άνοιγμα. Μόλις βρεθείτε σε αυτό, θα πρέπει να σπρώξετε το block για να αποφύγετε το βράχο που έρχεται από αριστερά.

3) Στο δωμάτιο με το skateboard κοιτάξτε για την τρύπα γεμάτη με νερό αντί για λάβα. Εδώ μέσα θα βρείτε πολλά αντικείμενα τα οποία αξίζει να πάρετε.

Level 14

1) Την πρώτη φορά που φθάνετε στο δωμάτιο, κρεμαστείτε στην άκρη και κατεβείτε ένα επίπεδο για να βρείτε ένα πολύ καλά κρυμμένο medi pack.

2) Στο δωμάτιο με το νερό, πηγαίνετε προς την επάνω γωνία αντί για την πόρτα με το χρονοδιακόπτη, για να βρείτε ένα medi pack. Στη συνέχεια απολαύστε την τσουλήθρα της επιστροφής.

3) Οταν βρεθείτε στο διάδρομο με το σχήμα V, θα πρέπει να σκοτώσετε τους τρεις εξωγήινους και να πάτε στο μυστικό πέρασμα στην τέρμα δεξιά γωνία, προτού αυτό κλείσει οριστικά. Ισως αξίζει να πάτε εκεί πριν ακόμα και από τη μάχη.

Level 15

1) Μένοντας στην ίδια πλευρά του δωματίου με αυτή που ξεκινήσατε το level, πηδήξτε στον απέναντι τοίχο για να ενεργοποιήσετε τη γέφυρα. Μόλις περάσετε απέναντι, τραβήξτε το μοχλό δύο φορές για να σιγουρέψετε τη θέση της γέφυρας για την επιστροφή σας.

2) Οταν φτάσετε στις κολόνες, κοιτάξτε στα αριστερά σας και πιαστείτε από τους βράχους, στην άκρη του γκρεμού. Ακολουθήστε το χείλος μέχρι την άλλη άκρη όπου θα βρείτε πολλά χρήσιμα αντικείμενα.

3) Κάνοντας ένα μικρό βήμα πίσω πριν από το τελικό άλμα, μπορείτε να κάνετε ένα δεύτερο άλμα προτού υποχωρήσει το έδαφος, για να φτάσετε στο άνοιγμα στον απέναντι τοίχο. Το τελευταίο και πιο δύσκολο "μυστικό" στο παιχνίδι. ■

ADVENTURE SOS SOS SOS

Παρά το γεγονός ότι έχω να σας παρουσιάσω αρκετά ακόμα στοιχεία για το Diablo, υπάρχουν διαμαρτυρίες ότι παραμελούμε άλλα παιχνίδια. Στο προηγούμενο τεύχος λοιπόν, σας είχαμε υποσχεθεί ότι θα παρουσιάζαμε μερικά ενδιαφέροντα στοιχεία για τα Gabriel Knight 2 και Phantasmagoria 2. Η παρουσίαση όμως αυτή αναβάλλεται για το επόμενο τεύχος, καθώς προέκυψε "έκτακτη ύλη". Επαναλαμβάνω ότι όσοι μένετε στο λεκανοπέδιο και θέλετε άμεση απάντηση στο γράμμα σας πρέπει να γράφετε μέσα σε αυτό και το τηλέφωνό σας. Θα σας τηλεφωνήσω εγώ ο ίδιος αμέσως μόλις μου παραδώσουν την αλληλογραφία από το περιοδικό.

• του Αντρέα - Π αρασκευά Τσουρινάκη

Ξεκινάμε με δύο απαντήσεις σε γράμματά σας που είχαν γραφτεί για το προηγούμενο τεύχος, αλλά "κόπηκαν" από το DTP "λόγω έλλειψης χώρου"! Ειδικά αυτή για το Ripper είναι πολύ σημαντική.

SHERLOCK HOLMES 1 (THE LOST FILES)

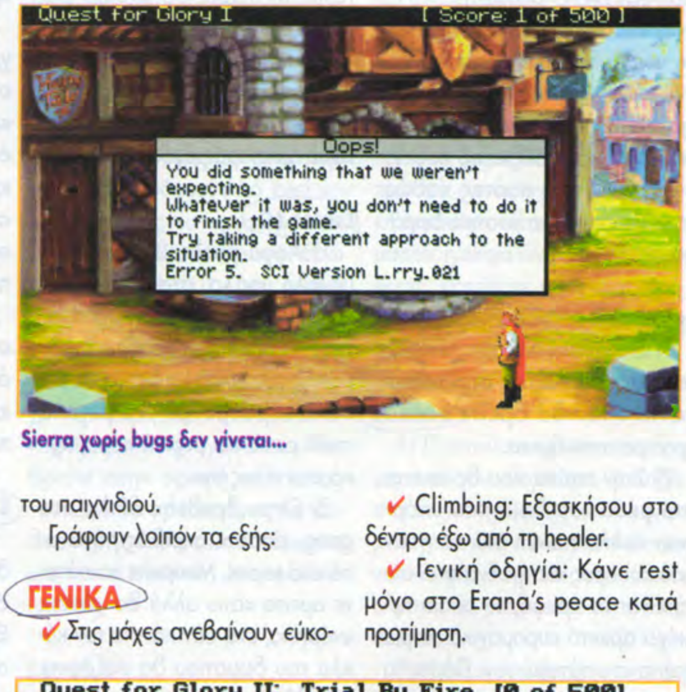
Ο ΜΑΝΩΛΗΣ ΒΟΖΑΛΗΣ ρωτά τι ακριβώς πρέπει να κάνει στο Belle's Perfumerie για να μπορέσει να μιλήσει στην καθαρίστρια. Φθάνοντας κάνε LOOK CLEANING GIRL, LOOK BELLE, LOOK DISPLAY MANNEQUINS, LOOK PERFUME CASE την πιο αριστερή, LOOK PLACARD από πάνω (Eau de Seine), LOOK PERFUME CASE τη διπλανή, LOOK PLACARD από πάνω (Fleurs de L' Est), LOOK PERFUME CASE τη διπλανή, LOOK PLACARD από πάνω (L' Amore), LOOK PERFUME CASE τη διπλανή που είναι άδεια, LOOK PLACARD από πάνω (La Cote D' Azur), LOOK PERFUME CASE την πιο δεξιά, LOOK PLACARD από πάνω (Poie de Vie). Τώρα TALK TO BELLE. Πες τις 1, 1, 4 (το La Cote D' Azur, δηλαδή αυτό που λείπει). Πάει να σου φέρει. Γρήγορα TALK TO CLEANING GIRL και πες την 1 (καπνίζει τσιγάρα Senior Service). Φύγε πηγαίνοντας όλο αριστερά.

RIPPER

Η ΤΖΕΝΗ ΠΕΤΡΟΠΟΥΛΟΥ ρωτά τι ακριβώς πρέπει να κάνει στο Cyberspace, στο Isis Well, μια και το σχετικό τμήμα της λύσης που παρουσιάσαμε στο τεύχος 73 του Σεπτεμβρίου του '96 δεν "λειτουργεί". Τελικά, αυτό το παιχνίδι θα μου γίνει εφιάλτης, αλλά η Τζένη έχει δίκιο. Οπως αναφέρω και στη λύση, πρέπει να σχηματίσεις τη λέξη HORUS. Το πρώτο γράμμα, το Α, είναι το πουλί (vulture, όπως λέει και η φωνή όταν μπαίνεις στο Isis Well) στην αριστερή στήλη πέμπτο από κάτω ή τέταρτο από πάνω. Τώρα η αγγλική Α-Β προχωρά δεξιόστροφα χωρίς όμως να προσμετρώνται ως γράμματα τα 4 γωνιακά σύμβολα. Ετσι, το πρώτο γράμμα/σύμβολο που θέλεις (το γράμμα Η) είναι στην πάνω σειρά το έκτο από αριστερά (ή το τέταρτο από δεξιά μετρώντας και τις γωνίες), το δεύτερο γράμμα/σύμβολο (το γράμμα Ο) είναι στη δεξιά σειρά το έκτο από πάνω (ή το τρίτο από κάτω), το τρίτο γράμμα/σύμβολο (το R) είναι στην κάτω σειρά το έβδομο από αριστερά (ή το τρίτο από δεξιά), το τέταρτο (το γράμμα U) είναι στην κάτω σειρά το τέταρτο από αριστερά (ή το έκτο από δεξιά) και, τέλος, το πέμπτο γράμμα/σύμβολο (το γράμμα S) είναι στην κάτω σειρά το έκτο από αριστερά (ή το τέταρτο από δεξιά).

QUEST FOR GLORY

Οι ΓΙΑΝΝΗΣ και ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΔΕΡΜΕΝΤΖΟΓΛΟΥ μας στέλνουν μία σειρά από πολύτιμα hints, τα οποία αφορούν στη διαμόρφωση των χαρακτήρων



Sierra χωρίς bugs δεν γίνεται...

του παιχνιδιού.

Γράφουν λοιπόν τα εξής:

ΓΕΝΙΚΑ

✔ Στις μάχες ανεβαίνουν εύκολα τα: Weapon use, Dodge, Parry.

✔ Εξασκώντας τα μαγικά ανεβαίνουν τα: Magic, Intelligence και Luck.

✔ Stealth (σαν thief): Ολη την ώρα να είσαι stealthy, μέχρι να πάει στο maximum.

✔ Throwing: Από τα πιο εύκολα να ανέβουν στατιστικά. Παίρνε πέτρες και πέτα τες.

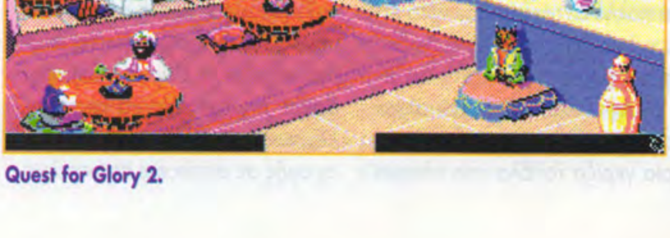
✔ Honor: Ανεβαίνει με τα greet και goodbye.

QFG1

✔ Strength: Πήγαινε κάθε μέρα στους στάβλους του κάστρου για εξάσκηση.

✔ Climbing: Εξασκήσου στο δέντρο έξω από τη healer.

✔ Γενική οδηγία: Κάνε rest μόνο στο Erana's peace κατά προτίμηση.



Quest for Glory 2.

QFG2

✔ Γενικά: Να εξασκείσαι συχνά με την Uhura. Ο καλύτερος τρόπος για να ανεβάζεις τα στατιστικά σου. Μάχη-vigor pill-μάχη... κ.λπ.

✔ Honor: Κάνε συχνά Give Centime στο γόη των φιδιών στο Gates Plaza. Κάθε 18-19 φορές ανεβαίνει (τυχαία) από 1-3 το Honor. Αν θέλεις, σώζε λίγο πριν από την 18η φορά και κάνε restore μέχρι να ανέβει 3 πόντους.

✔ Communicate: Στο Gates Plaza κάνε 4 ακριβώς ερωτήσεις (π.χ. ask about name), μπες στο Katta's tail inn και ξανακάνε 4 ερωτήσεις. Κάν' το όλη την ώρα για να ανέβει γρήγορα το στατιστικό. (Στις πρώτες 4 ερωτήσεις σε κάθε οθόνη παίρνεις από 1 exp. point -σύνολο 4- και από εκεί και έπειτα τίποτα. Βάσει αυτού δούλεψε.)

✔ Pick Lock (σαν thief): Κάνε συχνά εξάσκηση στις πόρτες στους δρόμους.

✔ Climbing: Η μόνη εξάσκηση που γίνεται είναι με το magic rope και ανεβαίνει τραγικά δύσκολα. Μετά κόπων θα ανέβει 5-10 πόντους σε ολόκληρο το παιχνίδι! Αφήστε το για το QFG4.

✔ Γενική Βοήθεια (για Magic User): Αν σκοπεύετε να κάνετε import το μάγο σας στο QFG3, να έχετε πάρα πολλά mana pills τελειώνοντας. Πολύ χρήσιμο!



Quest for Glory 4.

QFG3

✔ Strength: Στο Simbani village, κάνε χεράκι στην οριζόντια δοκό της γέφυρας για να φτάσει σιγά-σιγά στο τέρμα.

✔ Agility: Στην ίδια γέφυρα, κάνοντας κλικ στο σκοινί, ανεβαίνει αργά το agility.

✔ Intelligence: Νίκησε τον Yosefeu στο Awari στο Simbani village.

✔ Honor: Αγόραζε μεγάλες ποσότητες κρέατος (100-200 κομμάτια) από τον Kalb και δίνε τα το βράδυ στον κλέφτη στο παζάρι. Τα κρέατα να τα αγοράζεις με 1 common/κομμάτι.

QFG4

✔ Intelligence: Στον Dr Cranium, παίζε συχνά το Antwerp's maze.

✔ Strength: Κάνε κάθε μέρα εξάσκηση στη μηχανή στο adventurer's guild. Μην ξεχνάς να βάζεις βάρη, αν σου πει πως είναι πολύ εύκολο.

✔ Magic (ως magic user): Το expertise στα spells ανεβαίνει πιο εύκολα στο Erana's garden.

✔ Climbing: Μία οθόνη νότια και μία δυτικά από το Erana's garden υπάρχει ένα δέντρο στο οποίο μπορείς να εξασκηθείς (το αριστερό από τα δύο δέντρα).

✔ Pick Lock (ως thief): Μπες στο γραφείο του burgomeister τη νύχτα από το παράθυρο με το thieves' toolkit. Μέσα, κάνε use το lockpick στο κελί.

Μην παραξενευτείς από το μήνυμα που σου δείχνει. Το skill ανεβαίνει.

URBAN RUNNER

Ο ΔΙΟΝΥΣΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ (slayer@compulink.gr) μας λέει ότι στο φινάλε του παιχνιδιού, για να ρυθμίσεις το ρολόι, πρέπει να κάνεις τα εξής:

1) Examine watch
2) Pull winder
3) Remove winder
4) Use winder on centre of the watch
5) Put winder back in its position
6) Reverce watch (το στρίβεις)
7) Click once on small circle
8) Clink once on big circle and pull winder once
9) Clink once on big circle and pull winder once
10) Clink once on big circle and pull winder once
11) The watch must be ready now!

THE 7th GUEST:

Ο ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΣ ΜΑΜΑΤΑΣ (louther@compulink.gr) μας έγραψε:

"Ένας φίλος ρώτησε πού είναι το τελευταίο δωμάτιο στο 7th Guest. Βασικά ούτε εγώ το έχω βρει αλλά ξέρω ένα cheat: Στην πρώτη οθόνη του παιχνιδιού γράψτε Zaphod Beeblebrox (μαζί με τα κεφαλαία και με το κενό) και κάντε click σε μία από τις τέσσερις γωνίες του sphinx..."

■



Quest for Glory 3.



Ripper.

Στο παρόν τεύχος του PC MASTER σας παρουσιάζουμε την ολοκληρωμένη λύση του Toonstruck, η οποία γράφτηκε από τον αναγνώστη μας Βαγγέλη Μπαγιαρτάκη, από την περιοχή των Αμπελοκήπων.

TOONSTRUCK

MISSION ACCOMPLISHED!

Part 1

Κατεβείτε τις σκάλες και μπείτε στην πόρτα κάτω δεξιά. Κάντε talk to Flustered Bird. Σας λέει ότι έχασε τα γυαλιά του. Βγείτε έξω και μπείτε στην πόρτα πάνω αριστερά. Κάντε talk to footman. Σας λέει ότι το flustered bird κάτω αριστερά είναι ο Bricabrac, ο royal engineer, και ότι ξεχνάει συνέχεια τα γυαλιά του μέσα στην τσέπη του. Πηγαίνετε λοιπόν στο Laboratory και κάντε talk to Bricabrac. Σας λέει για τον Malevolator και τον Cutifier, καθώς και για τα 11 αντικείμενα που πρέπει να βρείτε. Προτού φύγετε, σας δίνει μια bottomless bag και τα Malevolator Blueprints. Φύγετε και μπείτε στην πόρτα δεξιά. Εδώ είναι που πρέπει να βάλετε τα 11 αντικείμενα. Η αντιστοιχία των αντικειμένων που υπάρχουν στα Malevolator Blueprints με αυτά που χρειάζεστε είναι η εξής:

Spice: Sugar
Dagger: Cloak
Stripes: Stars
Heart: Sole
Whistles: Bells
Polish: Spit
Needles: Pins
Bolts: Nuts
Ball: Chain
Bow: Arrow
Salt: Pepper
Rock: Roll

Βγείτε στο Hallway. Κάντε look στην πόρτα απέναντι και στο ντουλάπι δίπλα στη σκάλα. Είναι και τα δύο κλειδωμένα. Βγείτε έξω και κάντε talk to guards. Θα σας δείξουν ένα χαιρετισμό με τον οποίο κάνουν χαρούμενους όσους μπαίνουν στο παλάτι. Μόλις τελειώσετε τη συζήτηση, πείτε τους να σας ξαναδείξουν το χαιρετισμό τους. Πάρτε αμέσως το κλειδί που έπεσε και ξαναμπείτε στο παλάτι. Πηγαίνετε στην κλειδωμένη πόρτα, κάντε use το κλειδί πάνω της και μπείτε μέσα. Βρίσκεστε στο υπνοδωμάτιο του King Hugh. Κάντε use το rug που είναι μπροστά στα πόδια σας. Βλέπετε μια trapdoor. Προσπαθήστε να την ανοίξετε. Σας λέει ότι είναι κλειδωμένη από την άλλη πλευρά. Κάντε use rolled rug για να το ξαναβάλετε στη θέση του και μετά use cord. Ερχεται ο Footman νομίζοντας ότι τον καλεί ο βασιλιάς. Οταν φύγει, πάρτε το music box από το κομοδίνο και κάντε look στο note δίπλα στον καθρέφτη. Λέει τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να ανοιγοκλείσετε τα συρτάρια ώστε να ανοίξει η μυστική πόρτα. Κάντε use λοιπόν τα συρτάρια με την εξής σειρά: πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά. Ανοίγει μια μυστική πόρτα κάτω από το κρεβάτι του King Hugh. Προτού κατεβείτε, κάντε look στο κρεβάτι και μετά use τη ladder. Δεν μπορείτε να ανεβείτε γιατί είστε πολύ βαρύς. Κάντε λοιπόν use τον Flux στο κρεβάτι. Ανεβαίνει και σας φέρνει ένα "free rental" voucher για το Costume Shop. Τώρα μπείτε στο Secret Passage. Είσαστε στο κελάρι. Κάντε look στη floorboard μπροστά σας και μετά use. Δεν γίνεται τίποτα. Κάντε λοιπόν use τον Flux πάνω στη floorboard και μετά use floorboard. Ο Flux πετάγεται επάνω και ανοίγει την trapdoor. Ανεβείτε τώρα επάνω και κάντε πάλι use cord. Αφού δείτε τι γίνεται, φύγετε από το δωμάτιο και πηγαίνετε στο Trophy Room. Πάρτε το ψάρι από τον τοίχο και το watering can. Κλείνει η πόρτα πίσω σας. Για την ώρα, δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα, οπότε βάλτε το watering can πίσω στη θέση του και φύγετε από το παλάτι. Βρισκόσαστε στο Town Center. Κάντε look σε όλες τις πινακίδες για να σας πει ο Flux τι μαγαζί είναι το καθένα. Μπείτε πρώτα στο Bakery και μιλήστε με τους βατράχους. Σας λένε για την απαγωγή του αδερφού τους Ray από τον Count Nefarious, καθώς και για το ότι δεν έχουν βούτυρο για να φτιάξουν dough. Μόλις τελειώσετε



τη συζήτηση, κάντε use στο πιάνο και πάρτε τα δύο σπασμένα πλήκτρα. Βγείτε έξω και μπείτε απέναντι στο Costume Shop. Κάντε look στα κοστούμια και μιλήστε στην πωλήτρια. Σας λέει για το πόσο της αρέσουν τα βιβλία. Αφού της μιλήσετε για όλα τα άλλα, δώστε της το voucher που πήρατε από το υπνοδωμάτιο του βασιλιά. Σας λέει ότι δεν είναι authorized, μια και δεν έχει τη σφραγίδα του King Hugh. Μόλις τελειώσετε, βγείτε και πηγαίνετε στην Irish Pub (το μαγαζί με το τριφύλλι στην πινακίδα). Αφού δείτε το video με το ποντίκι, μιλήστε στον μπάρμαν. Πέραν των άλλων, σας λέει ότι προσφέρει αμοιβή προκειμένου να ξεφορτωθεί το ποντίκι. Αφού εξαντλήσετε τα θέματα της συζήτησης, κάντε look στο ποντίκι. Προσπαθήστε να το πιάσετε. Είναι πολύ γρήγορο και σας ξεφεύγει. Προσπαθήστε ξανά μέχρι να το οδηγήσετε μπροστά από το mousetrap. Οταν το πετύχετε, κάντε use το organ. Το ποντίκι αρχίζει να χορεύει. Ενώ παίζετε μουσική, κάντε use τον Flux στη mousetrap. Αυτός την ενεργοποιεί και χτυπάει το ποντίκι. Αφού ο μπάρμαν σας ευχαριστήσει, σας δίνει μια διαλυμένη κούπα. Πάρτε την και μετά πάρτε και το ποντίκι. Τώρα πηγαίνετε πίσω στο παλάτι, στο Trophy Room. Από εκεί πάρτε το watering can, αφήνοντας στη θέση του την κούπα. Ετσι μπορείτε να βγείτε. Πηγαίνετε πίσω στο Town Center και μπείτε στο arcade. Μιλήστε με το χταπόδι και, αφού το ρωτήσετε για τον King Hugh, προκαλέστε το σε μονομαχία στο παιχνίδι Wackman. Προσπαθήστε να το νικήσετε (αν δεν τα καταφέρετε με την πρώτη, ξαναπροσπαθήστε). Οταν, τελικά, τα καταφέρετε, σας δίνει μια chain (ένα από τα



αντικείμενα που χρειάζεστε). Ξαναμιλήστε του και ζητήστε να δοκιμάσετε το Strengthometer. Δεν καταφέρνετε τίποτα το ιδιαίτερο, γιατί σας δίνει ένα λαστιχένιο σφυρί. Επειτα από αυτό, βγείτε έξω και ακολουθήστε το μονοπάτι προς τα κάτω. Συναντάτε τη Fluffy Fluffy Bun Bun. Μιλήστε της για όλα. Σας λέει ότι λατρεύει το pop-corn, αλλά σιχαίνεται το "μαλλί της γριάς". Μόλις τελειώσετε τη συζήτηση, συνεχίστε το μονοπάτι προς τα αριστερά. Βλέπετε το σκιάχτρο. Αφού του μιλήσετε, μαθαίνετε πως δεν είναι scarecrow αλλά carecrow. Σας λέει επίσης ότι θέλει καινούρια ρούχα. Οταν τελειώσετε, πάρτε ένα καλαμπόκι από το χωράφι. Στη συνέχεια πηγαίνετε στον αχυρώνα. Εκεί μιλήστε στην αγελάδα. Σας λέει ότι δεν μπορεί να φτιάξει βούτυρο, γιατί έχει χαθεί ένα κομμάτι από τη μηχανή με την οποία το φτιάχνει. Οταν τελειώσετε, κάντε use στο haystack. Δεν βρίσκετε τίποτα. Κάντε look στο fertilizer και μετά use το watering can στο βαρέλι για να πάρετε λίγο λίπασμα. Φύγετε και πηγαίνετε στην οθόνη με το carecrow και από εκεί προχωρήστε κάτω αριστερά. Βρισκόσαστε στο δάσος. Κάντε look στα nuts και στην pepper (άλλα δύο από τα αντικείμενα που χρειάζεστε). Προς το παρόν, δεν μπορείτε να πάρετε κανένα από τα δύο. Γι' αυτό φύγετε και πηγαίνετε αριστερά. Προσπαθήστε να περάσετε το σταυροδρόμι. Σας σταματάει ο "Big Bad" ή "B.B". Σας λέει ότι για να σας αφήσει να περάσετε πρέπει να του φέρετε ένα μπουκάλι κρασί. Φύγετε προς τα δεξιά και μετά επάνω. Βλέπετε το μεταφορικό μέσο για το Zanydou. Μπείτε μέσα στο Shuttle και κάντε go to Zanydou. Δεν γίνεται τίποτα. Πάρτε το ποντίκι από το inventory σας, βάλτε το στο άδειο χέρι και δοκιμάστε ξανά να φύγετε. Πάλι δεν γίνεται τίποτα, γιατί το ποντίκι είναι αναίσθητο. Πάρτε λοιπόν το watering can με το fertilizer από το inventory και κάντε το use πάνω στο Hand holding Mouse. Το ποντίκι ξυπνάει. Μπείτε λοιπόν στο Shuttle και κάντε άλλη μια φορά go to Zanydou. Ο ελέφαντας τρομάζει από το ποντίκι και αρχίζει να





κινείται. Οταν φτάσετε στο Zanydou πάρτε το μονοπάτι που πάει δεξιά. Βρισκόσαστε τώρα μπροστά από το κτίριο της Wacme. Κάντε look στο ρολόι στα δεξιά και μετά use (είναι χαλασμένο). Με τα δύο levers στο κάτω μέρος της οθόνης μετακινείτε τους δείκτες. Για την ώρα όμως δεν κάνετε τίποτα, οπότε βγείτε από την οθόνη με το ρολόι και μπείτε στο κτίριο της Wacme. (Προσέξτε: Μπείτε μόνο όταν το φως πάνω από την πόρτα είναι αναμμένο, γιατί αλλιώς θα βγείτε πάλι έξω.) Μέσα κάντε look σε όλα τα αντικείμενα στο Display Case και μετά στο Gift-o-matic. Στη συνέχεια κάντε talk στους δύο υπαλλήλους. Είναι ο Woof και ο Warp. Ζητήστε τους να σας παρουσιάσουν τα τελευταία προϊόντα. Οταν ο Woof χρησιμοποιήσει το boxing glove, πάρτε αμέσως τα Stars από το κεφάλι του Warp (άλλο ένα από τα αντικείμενα που θέλετε). (Αν δεν προλάβετε να τα πάρετε, ζητήστε τους να σας ξαναδείξουν το boxing glove.) Τέλος, ρωτήστε τους και για το Gift-o-matic. Ο Woof σας λέει ότι είναι για τους paying costumers μόνο. Μόλις τελειώσετε, κάντε use το Gift-o-matic. Ερχεται ο Woof και σας λέει ότι για να σας αφήσει να το χρησιμοποιήσετε πρέπει να του αποδείξετε ότι είστε paying costumer φέρνοντάς του ένα προϊόν της Wacme. Φύγετε και πηγαίνετε στο Central Zanydou. Αφού δείτε το Meanwhile, πάρτε το μονοπάτι που πάει αριστερά. Βρίσκεστε μπροστά από το Jim's Gym και από ένα outhouse. Μιλήστε στο φρουρό μπροστά από το outhouse. Δεν σας αφήνει να μπείτε και σας λέει ότι θα φύγει μόνο όταν το ρολόι χτυπήσει το τέλος της βάρδιας του. Οταν τελειώσετε, κάντε look στην advertisement και σημειώστε το τηλέφωνο που δείχνει από κάτω. Αμέσως μετά, μπείτε στο γυμναστήριο και μιλήστε στον Jim (είναι ο Body Builder κάτω δεξιά). Ρωτήστε τον για το μηχάνημα στα αριστερά της οθόνης (δεν σας αφήνει να το χρησιμοποιήσετε) και ζητήστε του να σας δείξει τη φιγούρα του. Οταν τελειώσετε, βγείτε έξω, πηγαίνετε κάτω και επιστρέψτε στη Wacme. Κάντε look στα πορτρέτα στα δεξιά της οθόνης. Σε ένα από αυτά είναι και ο φύλακας του outhouse. Κάντε look στο ID Badge για να μάθετε τον αριθμό του τηλεφώνου του. Φύγετε και πηγαίνετε στο Central Zanydou και από εκεί πάρτε το μονοπάτι που οδηγεί επάνω. Κάντε look στο vulture και προσπαθήστε να πάρετε την arrow sign (ακόμα ένα από τα αντικείμενα που χρειάζεστε). Το vulture δεν σας αφήνει. Φύγετε τελείως από το Zanydou και πηγαίνετε πίσω στο Town Center. Μπείτε στην pub και κάντε use το τηλέφωνο πάνω στο μπαρ. Πατήστε τα χρώματα που είδατε στην advertisement έξω από το Jim's Gym, για να πάρετε μέρος σε ένα διαγωνισμό (τα χρώματα είναι τα εξής: μπλε, μωβ, κόκκινο, πορτοκαλί, κίτρινο, πράσινο, πορτοκαλί). Οι απαντήσεις στις ερωτήσεις που σας υποβάλλουν είναι οι εξής:

Jim's Fur: Μπλε
Fish tails on outlet: Κίτρινο
Warp's fur besides white: Πορτοκαλί
Guards shoulder fish colours
to the left: Κίτρινο
to the right: Κόκκινο
Woof's Collar: Πράσινο
Sign for Jim's Gym in Zanydou: Μπλε
Sign for Wacme in Zanydou: Κόκκινο
Plant Pots: Μωβ
Woof's fur: Μωβ
Mountains: Πορτοκαλί
Gym floor: Κόκκινο

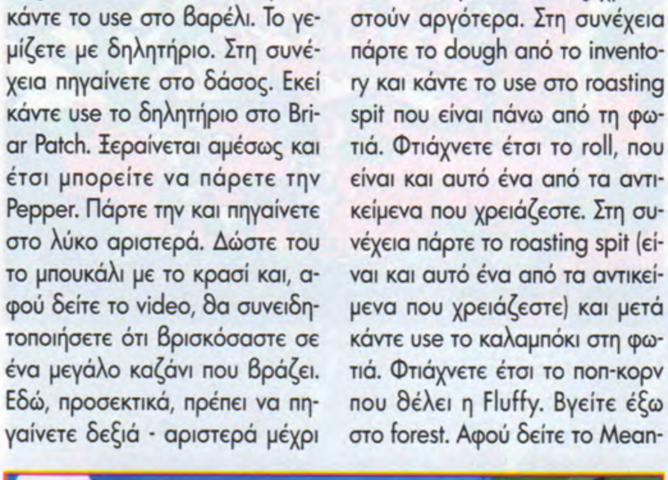
Πρέπει να απαντήσετε σωστά στις 6 από τις 9. Μόλις το πετύχετε, θα σας φέρουν μια κονσέρβα με jumping beans από τη Wacme (την αφήνουν έξω από την Pub). Στη συνέχεια πάρτε τηλέφωνο στο σπίτι του φρουρού μπροστά από το outhouse. (Τα χρώματα είναι τα εξής: μωβ, κίτρινο, κίτρινο, μπλε, πράσινο, κόκκινο, πορτοκαλί.) Ο αυτόμα-



τος τηλεφωνητής σάς λέει ότι θα γυρίσει στο σπίτι στις 6:30 ακριβώς. Ομως σας είχε πει πριν ότι θέλει μισή ώρα για να πάει σπίτι του. Αρα η βάρδια του τελειώνει στις 6:00. Βγείτε από την Pub, πάρτε το parcel που είναι στο πάτωμα (τα Jumping Beans) και πηγαίνετε στο Zanydou, στο κτίριο της Wacme. Δείξτε στον Woof τα Jumping Beans, αποδεικνύοντάς του ότι είστε paying costumer και κάντε use το Gift-o-matic. Πάρτε το μαγνήτη και το σφυρί (αν θέλετε, μπορείτε να πάρετε και το γάντι, αλλά δεν είναι απαραίτητο για την περιπέτεια). Βγείτε έξω και κάντε use το ρολόι. Με τη βοήθεια των δύο levers βάλτε το να δείχνει 6:00. Θα δείτε ένα video με το φρουρό να φεύγει από το outhouse. Πηγαίνετε εκεί λοιπόν και μπείτε ελεύθερα. Μέσα κάντε look στα toilet, toilet handle και toilet paper, για να σας πει ο Flux την κανονική τους ονομασία. Στη συνέχεια, κάντε use το Fish Launcher. Δεν γίνεται τίποτα, γιατί η λεκάνη είναι βουλωμένη. Φύγετε τώρα από το Zanydou και πηγαίνετε στον αχυρώνα. Κάντε use το μαγνήτη στο haystack. Παίρνετε το κομμάτι που λείπει από το Churnatron 2000. Δώστε το στην αγελάδα. Αυτή για να σας ευχαριστήσει σας δίνει δύο κομμάτια βούτυρο. Πηγαίνετε στο Town Center και μπείτε στο Bakery. Δώστε το ένα κομμάτι βούτυρο στους βατράχους και αυτοί σας δίνουν ένα κομμάτι dough. Φύγετε και πηγαίνετε στο arcade. Εκεί κάντε use το σφυρί που πήρατε από τη Wacme στο Strengthometer. Δυστυχώς, είναι πολύ βαρύ για να το σηκώσετε. Φύγετε και πηγαίνετε στο Jim's Gym. Κάντε use το άλλο κομμάτι βούτυρο πάνω στο Vaulting Horse και μιλήστε στον Jim. Πείτε του να σας ξανακάνει τη φιγούρα του. Αφού δείτε το video όπου τρώει τα μούτρα του, κάντε use το Pump-o-tron. Δυναμώνετε και έτσι μπορείτε να σηκώσετε το σφυρί. Βγείτε λοιπόν και, αφού δείτε το Meanwhile, πηγαίνετε στο Arcade. Κάντε use το σφυρί στο strengthometer και δείτε το video. Το χταπόδι σάς δίνει ένα μπουκάλι κρασί. Προτού φύγετε πάρτε τα bells από το πάτωμα. Πηγαίνετε τώρα στην οθόνη με το carecrow. Κάντε look στο Malevolated Barn και μετά μπείτε μέσα. Μιλήστε στη Marge και μετά προσπαθήστε να πάρετε λίγη κόλλα. Σας λένε ότι θα σας δώσουν κόλλα μόνο όταν κάνετε κάτι για αυτές. Κάντε look στο βαρέλι στα δεξιά. Το fertilizer έχει γίνει δηλητήριο. Πάρτε λοιπόν το watering can από το inventory και κάντε το use στο βαρέλι. Το γεμίζετε με δηλητήριο. Στη συνέχεια πηγαίνετε στο δάσος. Εκεί κάντε use το δηλητήριο στο Briar Patch. Ξεραίνεται αμέσως και έτσι μπορείτε να πάρετε την Pepper. Πάρτε την και πηγαίνετε στο λύκο αριστερά. Δώστε του το μπουκάλι με το κρασί και, αφού δείτε το video, θα συνειδητοποιήσετε ότι βρισκόσαστε σε ένα μεγάλο καζάνι που βράζει. Εδώ, προσεκτικά, πρέπει να πηγαίνετε δεξιά - αριστερά μέχρι



να ρίξετε το καζάνι. Είναι λίγο δύσκολο και μπορεί να σας πάρει ώρα. Οταν τα καταφέρετε και αφού δείτε το video, πάρτε το βιβλίο από τον πάγκο και μέσα στο inventory σας κάντε το look. Δώστε προσοχή σε αυτά που λέει, γιατί θα σας χρειαστούν αργότερα. Στη συνέχεια πάρτε το dough από το inventory και κάντε το use στο roasting spit που είναι πάνω από τη φωτιά. Φτιάχνετε έτσι το roll, που είναι και αυτό ένα από τα αντικείμενα που χρειάζεστε. Στη συνέχεια πάρτε το roasting spit (είναι και αυτό ένα από τα αντικείμενα που χρειάζεστε) και μετά κάντε use το καλαμπόκι στη φωτιά. Φτιάχνετε έτσι το ποπ-κορν που θέλει η Fluffy. Βγείτε έξω στο forest. Αφού δείτε το Meanwhile, ακολουθήστε το μονοπάτι που πάει αριστερά. Βρίσκεστε στις Malevolands. Πάρτε το κομμάτι κρέας που έφτυσε το μωβ τέρας και μετά μιλήστε του. Δεν σας αφήνει να μπείτε στο Seedy's Club χωρίς την κατάλληλη ενδυμασία. Μόλις τελειώσετε, κάντε look στην πινακίδα στο απέναντι κτίριο (αυτή που μοιάζει με νεκροκεφαλή) και μετά μπείτε μέσα. Κάντε look στα robots που είναι γύρω γύρω και μετά μιλήστε σε αυτό που είναι στο κέντρο. Σας λέει ότι μπορεί να απαντήσει τα πάντα. Οταν τελειώσετε, προσπαθήστε να πάρετε το plunger, το ρομπότ όμως δεν σας αφήνει. Βγείτε και μπείτε στο διπλανό κτίριο. Είναι μια φυλακή. Πάρτε το ink pad από το γραφείο και μετά κάντε use την picture στον τοίχο. Είναι ένα χρηματοκιβώτιο. Κάντε το use και προσπαθήστε να λύσετε το puzzle. Οταν τα καταφέρετε και το ανοίξετε, πάρτε την portable hole και βγείτε έξω. Στο δρόμο κάντε look στην pothole (δεν φαίνεται καλά, είναι στο κάτω μέρος της οθόνης) και μετά χρησιμοποιήστε τη hole πάνω της. Ταξιδεύετε σε μια άλλη διάσταση, από όπου μπορείτε να πάτε κατευθείαν στα Town Center, The Malevolands και





Zanydou. Ακολουθήστε το μονοπάτι που πάει πάνω αριστερά. Είστε στο Town Center. Μπείτε λοιπόν στο Costume Shop. Ακούτε τους τρεις henchmen να έρχονται. Γρήγορα, λοιπόν, μπείτε στο changing room. Οι henchmen δεν σας βλέπουν και φεύγουν. (Σημείωση: Εάν ποτέ σας πιάσουν και σας πάνε στη φυλακή, κάντε τα εξής: Αρχίστε να περπατάτε μπρος-πίσω μέχρι να αποκτήσετε στατικό ηλεκτρισμό. Στη συνέχεια κάντε use την κλειδαριά. Γίνεται βραχυκύκλωμα και μειώνονται τα χρόνια στα οποία θα ανοίξει η πόρτα. Συνεχίστε να κάνετε το ίδιο μέχρι τα χρόνια να γίνουν μηδέν, οπότε και ανοίγει η κλειδαριά. Το inventory σας είναι μέσα στο safe.) Πηγαίνετε τώρα στο inventory σας και κάντε use το ink pad στο music box και μετά το music box στο "free rental" voucher. Το σφραγίζετε και έτσι μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε. Δώστε το λοιπόν στην πωλήτρια. Αυτή σας δίνει ένα fly suit και σας δείχνει τις άλλες στολές για να διαλέξετε. Επιλέξτε το



harlequin costume (κάτω κάτω, το δεύτερο από τα αριστερά). Στη συνέχεια πάρτε από το inventory σας το βιβλίο με το σκίουρο και δώστε το στην πωλήτρια. Αυτή σας δίνει για αντάλλαγμα ένα βιβλίο με άλυτα προβλήματα. Φύγετε και πηγαίνετε στη Fluffy. Δώστε της το ποπκορν και αυτή σας δίνει το "μαλλί της γριάς". Πηγαίνετε τώρα αριστερά στο carecrow και δώστε του το harlequin costume. Αυτό σας δίνει ως αντάλλαγμα το cloak του, λίγο προτού ο Count Nefarious το μεταμορφώσει σε scarecrow.

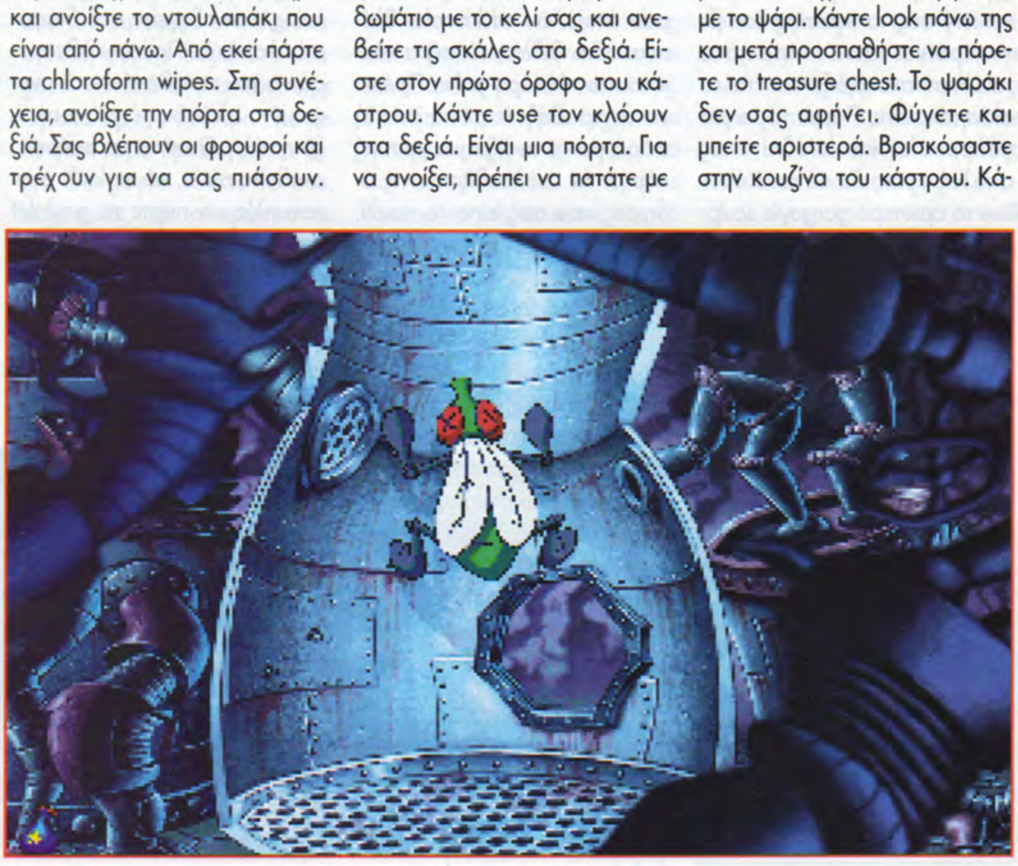
Ανεβείτε πάνω στο watering can και ξαναγεμίστε το watering can με δηλητήριο. Φύγετε και πηγαίνετε στις Malevolands, στο εργαστήριο με το ρομπότ. Εκεί κάντε use το βιβλίο με τα άλυτα προβλήματα στο ρομπότ. Αυτό δεν μπορεί να απαντήσει στην ερώτησή σας και έτσι καταστρέφεται. Πάρτε λοιπόν το plunger και πηγαίνετε στο Zanydou. Μπείτε στο outhouse και κάντε use το plunger στο Fishbowl (ή toilet). Ξεβουλώνετε τη λεκάνη και έτσι μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε. Πάρτε λοιπόν το ψάρι από το inventory και κάντε το use στο Fishbowl. Τώρα προσπαθήστε να πιάσετε το πράσινο ψάρι (είναι και αυτό ένα από τα 11 αντικείμενα που χρειάζεστε). Οταν τελικά το πάρετε, φύγετε και πηγαίνετε στην οθόνη με το vulture. Στο inventory σας κάντε use το watering can με το δηλητήριο στο κομμάτι κρέας και μετά δώστε το στο vulture. Αυτό δηλητηριάζεται και πέφτει ξερό. Πάρτε λοιπόν την arrow sign και τραβήξτε ένα φτερό από τα πλευρά του vulture. Πηγαίνετε τώρα στον αχυρώνα και δώστε το φτερό στη Mistress Marge. Αυτή ως αντάλλαγμα σας δίνει την κόλλα. Πηγαίνετε τώρα στο παλάτι, στο ντουλάπι κάτω από τη σκάλα. Κάντε use το spit στο lock για να το ανοίξετε. Πάρτε το αγαλματάκι και πηγαίνετε στο inventory. Κάντε use glue with piano keys, use glue with cotton candy, use piano keys with cat, use cotton candy with cat και use jumping beans with cat. Φτιάχνετε έτσι ένα θηλυκό σκίουρο. Πηγαίνετε τώρα στο δάσος και αφήστε το θηλυκό σκίουρο που φτιάξατε στο doorstep, κάτω από το δέντρο με τον αρσενικό. Ο αρσενικός ερωτεύεται το θηλυκό και φεύγει αφήνοντας τα nuts στη φωλιά του. Κάντε λοιπόν use τον Flux πάνω τους για να ανέβει και να σας τα φέρει. Μόλις τα πάρετε, φύγετε και πηγαίνετε στις Malevolands. Εξω από το Seedy's κάντε use το cloak πάνω σας και έτσι το τέρας σάς αφήνει να μπείτε. Μόλις μπείτε μέσα έρχονται πάλι οι τρεις henchmen ψάχνοντας για σας. Για να τους ξεφύγετε, μπείτε στο changing room. Οταν φύγουν, κάντε talk στο Seedy και πείτε του να σας δείξει πώς σκοράρει strike. Οταν τελειώσει, πηγαίνετε λίγο πιο δίπλα και περιμένετε μέχρι να βαρέσει ο αρκούδος.

Οταν επιστρέψει η μπάλα, κάντε use την glue πάνω της και περιμένετε να δείτε τι θα γίνει. Μόλις δείτε το video, κάντε use τον Flux στη lane και δείτε πώς καταφέρνει να πετύχει strike. Ο Seedy σας δίνει τα pins, που είναι και το τελευταίο από τα αντικείμενα που θέλετε. Πηγαίνετε τώρα στο παλάτι, μπείτε στο Laboratory και μετά στην πόρτα δεξιά. Βάλτε τα αντικείμενα στις θέσεις με την εξής σειρά (από πάνω δεξιά, σύμφωνα με τη φορά του ρολογιού): cloak, stars, sole, bells, spit, pins, nuts, chain, arrow, pepper και roll. Πατήστε το κόκκινο κουμπί δίπλα στον computer και... μόλις τελειώσατε το Part 1.



Part 2

Η αρχή του Part 2 σας βρίσκει κλειδωμένους μέσα σε ένα κελί, στο υπόγειο του κάστρου του Count Nefarious. Μιλήστε με το φύλακα, μέχρι αυτός να σας γυρίσει την πλάτη. Προσεκτικά τώρα, όταν δεν κοιτάει και πάει να φταρνιστεί, κάντε pick up mat. Παίρνετε ένα κίτρινο κρύσταλλο. Ξανακάντε pick up mat, χωρίς να σας βλέπει και κάντε το use πάνω σας. Ο φρουρός φταρνίζεται από την πολλή σκόνη, πέφτει αναίσθητος, ενώ το κλειδί πετάγεται μέσα στο κελί σας. Πάρτε το και κάντε το use στην κλειδαριά. Βγαίνετε έξω από το κελί και παίρνετε τα πράγματά σας. Μιλήστε τώρα στο πουλί και σημειώστε αυτά που λέει. Είναι οδηγίες που θα σας χρειαστούν αργότερα. Φύγετε από το δωμάτιο και πάρτε το διάδρομο που είναι στα αριστερά. Αφού δείτε το Meanwhile, βρισκόσαστε στο κλιμακοστάσιο του κάστρου. Κάντε look το climatron και μετά use το control. Λείπει ο μοχλός και έτσι, για την ώρα, δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα. Βγείτε λοιπόν από αυτή την οθόνη και προχωρήστε λίγο αριστερά. Πατήστε το κουμπί έτσι, ώστε να ανοίξει ο αεραγωγός και μπείτε μέσα. Εκεί κάντε use το fly suit πάνω σας. Το φοράτε και έτσι καταφέρνετε να ανεβείτε τον αεραγωγό. Οταν φτάνετε στο τέρμα, είστε στο μπάνιο του κάστρου. Πηγαίνετε στο νιπτήρα και ανοίξτε το ντουλαπάκι που είναι από πάνω. Από εκεί πάρτε τα chloroform wipes. Στη συνέχεια, ανοίξτε την πόρτα στα δεξιά. Σας βλέπουν οι φρουροί και τρέχουν για να σας πιάσουν. Μπείτε γρήγορα στο shower για να μη σας βρουν. Οταν φύγουν πηγαίνετε στο νιπτήρα και κάντε use sink plug και στη συνέχεια use sink taps. Το δωμάτιο πλημμυρίζει με νερό. Πάρτε το watering can από το inventory και κάντε το use στο νιπτήρα. Το γεμίζετε με νερό. Στη συνέχεια, μπείτε στον αεραγωγό και κατεβείτε πάλι κάτω. Επιστρέψτε στο δωμάτιο με το κελί σας και ανεβείτε τις σκάλες στα δεξιά. Είστε στον πρώτο όροφο του κάστρου. Κάντε use τον κλόουν στα δεξιά. Είναι μια πόρτα. Για να ανοίξει, πρέπει να πατάτε με τη σειρά ό,τι πατάει κι αυτός. Οταν τα καταφέρετε, ανοίγει το στόμα και έτσι μπορείτε να μπείτε μέσα. Μπαίνετε λοιπόν και συναντάτε τον τρελό κλόουν. Μιλήστε του για όλα και ζητήστε του να σας δώσει λίγο ήλιο. Δεν σας αφήνει. Τελειώστε τη συζήτηση και περιμένετε να βγάλει τη μύτη του για να πουδραριστεί. Γρήγορα πάρτε την και μέσα στο inventory κάντε use τα chloroform wipes πάνω της. Οταν την ξαναφορέσει θα πέσει αναίσθητος, ενώ εσείς θα δείτε τον εαυτό σας να γίνεται για λίγο καρτούν. Οταν τελειώσει το video, πάρτε από το πάτωμα το μπαλόνι και το pin και κάντε use το μπαλόνι στο helium tank. Το φουσκώνετε (εάν θέλετε, μπορείτε να φουσκώσετε και το rubber glove, αν το έχετε). Στη συνέχεια βγείτε από το δωμάτιο και πηγαίνετε στη γυάλα με το ψάρι. Κάντε look πάνω της και μετά προσπαθήστε να πάρετε το treasure chest. Το ψαράκι δεν σας αφήνει. Φύγετε και μπείτε αριστερά. Βρισκόσαστε στην κουζίνα του κάστρου. Κά-





ντε look το robochef και μετά προσπαθήστε να πάρετε μια γαλοπούλα. Το ρομπότ δεν σας αφήνει. Πάρτε λοιπόν από το inventory σας το watering can με το νερό και κάντε το use πάνω του. Αυτό σκουριάζει και έτσι το ακινητοποιείτε. Πάρτε τώρα μια γαλοπούλα και ανεβείτε τις σκάλες προς τα πάνω. Κάντε use το αριστερό gargoyle sculpture. Ανοίγει και βρίσκετε ένα μπλε κρύσταλλο. Πάρτε το και στη συνέχεια κάντε look στην πόρτα στα αριστερά. Είναι το δωμάτιο στο οποίο ξεκουράζονται οι φρουροί. Φύγετε και μπείτε στο διάδρομο που είναι ακριβώς απέναντι. Αφού δείτε το Meanwhile, κάντε look στη βιβλιοθήκη και κυρίως στο σημείο όπου λέει odd books. Βλέπετε οκτώ βιβλία, τέσσερα κόκκινα και τέσσερα μπλε. Πρέπει να τα τραβήξετε με τη σωστή σειρά για να ανοίξει μια μυστική πόρτα. Αν ακολουθήσετε τις οδηγίες που σας είπε το πουλί, τότε η σωστή σειρά είναι: Blue 1, Red 1, Red 3, Blue 2, Blue 3, Red, 4, Red 2, Blue 4. Μπείτε στο Secret Passage. Βλέπετε ένα μισοκοιμισμένο φρουρό. Κάντε use το music box πάνω σας, για να τον κάνετε να αποκοιμηθεί τελείως. Πηγαίνετε μετά και κάντε use το monitor. Δείτε όλες τις κάμερες. Σε μία από αυτές θα εμφανιστεί ο Count Nefarious, λέγοντας ότι κυνηγάει τον Flux και πως σε λίγο θα καταφέρει να τον σκοτώσει. Προτού βγείτε από αυτή την οθόνη, αφήστε το διακόπτη στην Camera 4. Κάντε look τώρα στο ταβάνι και συγκεκριμένα στο Bolted Platform. Πάρτε το μαγνήτη από το inventory και κάντε το use στο Bolted Platform. Η πανοπλία του ιππότη έλκεται και αρχίζει να μετακινείται. Εσείς, μέσω της κάμερας ασφαλείας, τον οδηγείτε στα διάφορα πλακάκια. Πρέπει κάθε φορά να τον τοποθετείτε στο ανυψωμένο πλακάκι μέχρι να ανοίξει η πύλη. Οταν τα καταφέρετε, ανεβείτε πάνω, κάντε look στην πανοπλία και πάρτε το gauntlet από το χέρι. Ανεβείτε ύστερα τις σκάλες αριστερά. Βλέπετε τους τρεις henchmen να παίζουν χαρτιά. Κάντε use το hopping crate. Δεν μπορείτε να το ανοίξετε με γυμνά χέρια. Πάρτε λοιπόν από το inventory το pin και κάντε το use πάνω στο μπαούλο. Το ανοίγετε και βρίσκετε τον Ray. Σας λέει για το Warp Device, με το οποίο μπορείτε να γυρίσετε στον κόσμο σας. Προτού φύγει, σας δίνει και έναν κόκκινο κρύσταλλο. Προσπαθήστε να πάρετε το T.N.T. στα δεξιά. Δεν γίνεται γιατί είναι πολύ μακριά και θα σας δουν οι henchmen. Μπείτε λοιπόν στο μπαούλο και, όποτε δεν κοιτάζουν οι henchmen, προχωρήστε προς στα δεξιά μέχρι να φτάσετε στο T.N.T. Οταν τα καταφέρετε, βγείτε από το μπαούλο και κατεβείτε κάτω. Πηγαίνετε τώρα στο κλιμακοστάσιο (εάν ανεβείτε στον τρίτο όροφο, θα δείτε τους φρουρούς που είδατε και προηγουμένως από το μπάνιο). Εκεί κάντε use το control και στη συνέχεια βάλτε το pin στο socket. Γυρίστε τώρα το μοχλό και επιλέξτε κρύο καιρό. Βγείτε και, μέσω του αεραγωγού, πηγαίνετε στο μπάνιο. Το νερό με το οποίο είχε ξεχειλίσει το δωμάτιο έχει γίνει τώρα πάγος. Χτυπήστε την πόρτα και περιμένετε να δείτε τι θα γίνει. Οι φρουροί θα γλιστρήσουν στον πάγο, θα σπάσουν το παράθυρο και θα πέσουν από κάτω. Φύγετε και πηγαίνετε στο κλιμακοστάσιο. Κάντε use το control και επιλέξτε ζεστό καιρό. Θα δείτε ένα

ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Στους διαλόγους θα πρέπει να πατάτε το icon με το παγάκι, έως ότου αυτό λιώσει τελείως. Μπορείτε κατόπιν να ρωτήσετε το άτομο με το οποίο συνομιλείτε κάτι πιο συγκεκριμένο. Με κάθε χαρακτήρα που θα μιλάτε, πρέπει να εξαντλείτε όλα τα διαθέσιμα θέματα συζήτησης προτού κάνετε κάτι άλλο.



video με τη γυάλα να υπερθερμαίνεται και το ψάρι να πηδάει έξω. Επιλέξτε τώρα κανονικό καιρό (για να έρθει σε θερμοκρασία δωματίου το νερό μέσα στη γυάλα) και ανεβείτε γρήγορα στον πρώτο όροφο, στην οθόνη με τη γυάλα. Πάρτε το treasure chest προτού το ψάρι πηδήξει μέσα στο νερό. Στο inventory κάντε το look και θα ανακαλύψετε ένα κλειδί. Πηγαίνετε αριστερά τώρα, στην κουζίνα. Εδώ κάντε τα εξής: use T.N.T. with turkey, open stove door, use turkey with fire embers και use turkey with dumbwaiter. Οι φρουροί επάνω θα αναταναχτούν αφήνοντας το δωμάτιο ελεύθερο. Ανεβείτε λοιπόν στο δεύτερο όροφο και μπείτε στο Rec Room. Από το τραπέζι του μπιλιάρδου πάρτε το pool cue και φύγετε. Ανεβείτε πάνω, στον τρίτο όροφο, και κάντε look την πόρτα δεξιά. Είναι κλειδωμένη. Κάντε use το κλειδί που ήταν στο treasure chest πάνω της και την ανοίγετε. Μπείτε μέσα και κάντε look στα γυαλιά πάνω στη βιβλιοθήκη. Προσπαθήστε να τα πάρετε. Πέφτει η βιβλιοθήκη και αυτά καταλήγουν στον ανεμιστήρα. Κάντε use το μοχλό που ήταν πίσω από τη βιβλιοθήκη. Τα γυαλιά πετάγονται στο κεφάλι του ταράνδου. Πηγαίνετε στο γραφείο και κάντε use την καρέκλα για να τη σπρώξετε. Προσπαθήστε τώρα να πάρετε τα γυαλιά. Καταλήγουν στο στόμα του φυτού πάνω στο γραφείο. Προσπαθήστε να τα πάρετε. Το φυτό δεν σας αφήνει. Κάντε use το fly suit πάνω σας. Το φυτό πετάει τα γυαλιά μέσα στο βάζο. Πάρτε λοιπόν το σφυρί από το inventory και κάντε το use στο βάζο. Το σπάτε και τα γυαλιά καταλήγουν στα πόδια σας. Πάρτε τα, βγείτε έξω και κατεβείτε στο



δεύτερο όροφο. Πηγαίνετε στο αριστερό Gargoyle Sculpture και κάντε use το horn που είναι στο κεφάλι του. Ανεβαίνει ένα άλλο στο δεξιό Gargoyle. Προσπαθήστε να το κάνετε use. Κάτι γίνεται και το horn ξαναγυρίζει στο αριστερό Gargoyle. Πηγαίνετε πάλι αριστερά, πατήστε ξανά το horn και ανεβείτε πάνω. Μπείτε στο bathroom, κατεβείτε από τον αεραγωγό στο κλιμακοστάσιο, φύγετε δεξιά στο dungeon και από εκεί ανεβείτε με τις σκάλες στο δεύτερο όροφο. Το horn τώρα βρίσκεται στο δεξιό Gargoyle. Κάντε το use, παίρνοντας έτσι τον πράσινο και τελευταίο κρύσταλλο. Ανεβείτε τώρα στον τέταρτο όροφο. Μέσα στο inventory, κάντε use το pool cue με το gauntlet και μετά χρησιμοποιήστε αυτό που φτιάξατε για να πατήσετε το κουμπί στα δεξιά της οθόνης. Αφού ανοίξει η πύλη, μπείτε δεξιά και στη συνέχεια πηγαίνετε στην αριστερή πόρτα.

Κάντε use το intercom και όταν σας πει να επιλέξετε ποιος είστε, βγείτε από την οθόνη και κάντε use το μπαλόνι πάνω σας. Επιλέξτε τώρα imitate Lugnut και η πόρτα ανοίγει. Μπείτε μέσα και αφού ακούσετε τη Mrs Fortune να μιλάει, κάντε use τα γυαλιά ηλίου πάνω σας. Δείτε τι γίνεται και μόλις τελειώσει το video κάντε talk to hypnotized Mrs Fortune. Κάντε την use στην πόρτα για να της πείτε να βγει έξω. Βγείτε και εσείς και στη συνέχεια κάντε την use στον scanner στην πόρτα δεξιά. Η πόρτα ανοίγει. Ετσι, μόλις τελειώσετε τη συνομιλία με τη Mrs Fortune, μπείτε μέσα και κάντε look στο control center. Είναι εκτός λειτουργίας. Κάντε use το panel στα δεξιά και βάλτε τους τέσσερις κρυστάλλους που έχετε με την εξής σειρά: πάνω: μπλε, αριστερά: πράσινο, δεξιά: κόκκινο και κάτω: κίτρινο. Βάζετε έτσι το control center σε λειτουργία. Κάντε use το lever, στη μέση περίπου, και πάρτε το warp device.

Πηγαίνετε ύστερα στο monitor στα αριστερά και κάντε το use. Πατήστε τον κάτω δεξιά διακόπτη και μετά τον πάνω αριστερά, για να απενεργοποιήσετε όλα τα συστήματα ασφαλείας. Μπείτε τώρα αριστερά, κάντε use τον Malevolator και μόλις τελειώσατε το Toonstruck!!! ■



Φίλοι μας,
Ελπίζω να σας άρεσε η έκπληξη που σας επιφυλάξαμε στο προηγούμενο τεύχος με τη μεγάλη αφίσα του GameNet. Αυτόν το μήνα έχουμε πολλές ενδιαφέρουσες ειδήσεις για το GameNet, με πρώτες βέβαια τις εξελίξεις από το μεγάλο διαγωνισμό. Εχουμε όμως και κάτι special για τους φίλους του Red Alert, που σίγουρα θα τους ενθουσιάσει. Ξεκινάμε λοιπόν...

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, The Happy Wizard



Εντυπωσιακή αερομαχία από το Red Alert.

Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΑΣ

Μεγάλη ήταν η επιτυχία που σημείωσε η προκήρυξη του νέου διπλού τουρνουά που οργανώνει το GameNet στα δημοφιλή παιχνίδια Warcraft II και TetriNet. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν έχουν οριστικοποιηθεί ακόμη όλες οι ομάδες που θα σχηματιστούν στο πλαίσιο του τουρνουά. Ας δούμε, όμως, ποιοι είναι οι φίλοι μας που έχουν δηλώσει συμμετοχή και αναμένεται να κονταροχτυπηθούν για τα βραβεία.

Στο Warcraft II έχουν διαμορφωθεί μέχρι τώρα οι εξής ομάδες (σε παρένθεση τα ονόματα των ομάδων, για όσες βέβαια υπάρχουν):

1. Riegel, ppanther, rigger, tiger.
2. Shadow, fredos, beholder, warman (Shadows).
3. Kerk, observer, panoramix, bpulse (Nightmare).
4. Warlord, grey, bamees, blackadder.
5. Stelios, feanor, hellas, cyber.
6. Pako, poromenos, pis, igognito.

Ακόμα, έχουν δηλώσει συμμετοχή χωρίς να έχουν μέχρι στιγμής ενταχθεί σε κάποια ομάδα οι: toufas, fotias, them, xantho, void, nid4spid, spyman, pentiumo και zerocool.

Στο TetriNet έχουν συμπληρωθεί προς το παρόν οι ομάδες:

1. Panoramix, darkseer, warlord, bpulse (Dreamers).
2. Beholder, fredos, shadow, them (Shadows).
3. Poromenos, aarrow, habhouse, cast4 (Javas).
4. Ppanther, stelios, pis, cyber.
5. Feanor, igognito, kicker, pyrros.
6. Pako, astrea, masterlord, akira Dukers).
7. Voodoo, xantho, aloupi, grey (Voodoo).

Ακόμα δήλωσαν συμμετοχή χωρίς να έχουν προς το παρόν ενταχθεί σε κάποια ομάδα οι: conphil, fotias, larris, bamees, spokeman, lantz, spyman και zombie.

Στο επόμενο τεύχος θα έχουμε το πλήρες πρόγραμμα του διαγωνισμού και βέβαια τα αποτελέσματα από τις πρώτες μάχες που αναμένεται να είναι συναρπαστικές, αφού η δυναμικότητα των ομάδων, αν κρίνουμε από τα μέλη τους, βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα.



Ακόμα ένα δείγμα από τα εκπληκτικά γραφικά του Red Alert.

LADDER ΣΤΟ RED ALERT

Πολλοί ήταν οι φίλοι του Red Alert, του δημοφιλούς strategy game της Westwood Studios, που δυσαρεστήθηκαν επειδή δεν ξεκινήσαμε διαγωνισμό και για το δικό τους αγαπημένο παιχνίδι. Δυστυχώς, κάτι τέτοιο δεν θα μπορούσε να γίνει, επειδή το Red Alert δεν υποστηρίζει δυνατότητα save στη multiplayer έκδοσή του, κάτι που θα προκαλούσε πολλά προβλήματα σε περίπτωση που, για παράδειγμα, "έπεφτε" η γραμμή κάποιου την ώρα που αγωνιζόταν στο διαγωνισμό. Ομως, δεν θα μπορούσαμε να αφήσουμε τους φανατικούς παίκτες του Red Alert δυσαρεστημένους. Ξεκινάμε, λοιπόν, Ladder στο Red Alert στο οποίο μπορούν να συμμετάσχουν όσοι θέλουν, όποτε θέλουν και για όσο θέλουν! Ας δούμε ποιοι ακριβώς είναι οι κανόνες συμμετοχής.



Οι υποβρύχιες σκηνές δεν λείπουν από το παιχνίδι.

1. Οι παίκτες ξεκινούν στο Ladder με 10 πόντους ο καθένας και κανονίζουν, κατόπιν συνεννόησης, τις μεταξύ τους συναντήσεις στο παιχνίδι που επιθυμούν. Αρχίζουν όλοι με τον ίδιο βαθμό στην ιεραρχία (Beginner). Κερδίζοντας πόντους, προχωρούν σταδιακά στους επόμενους βαθμούς (Warrior, Officer, Captain, General). Ο νικητής κάθε συνάντησης μεταξύ παικτών ίδιας ιεραρχίας παίρνει 1 πόντο και ο ηττημένος χάνει 1 πόντο.

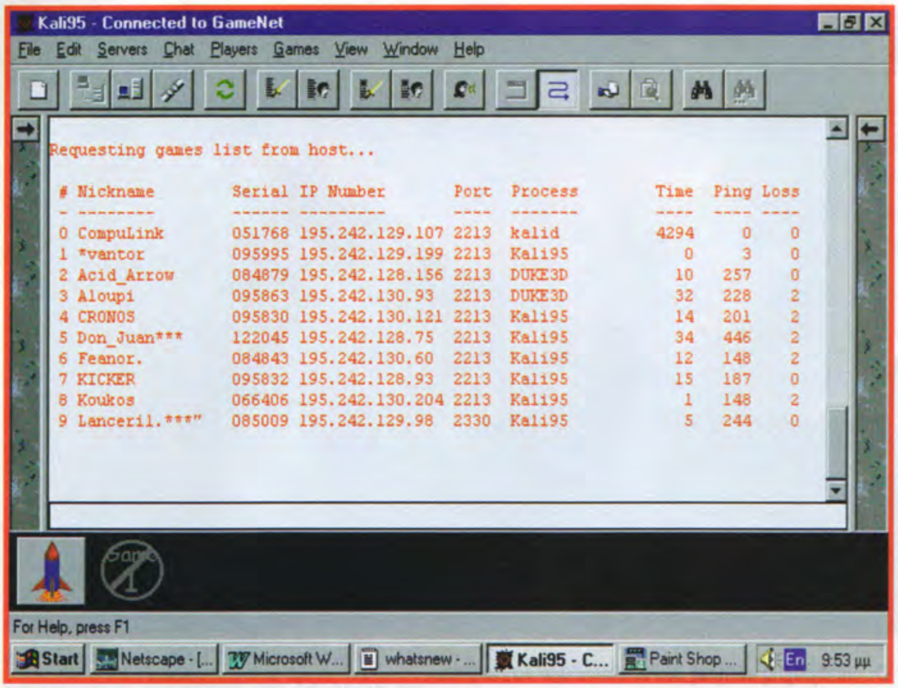
2. Για να περάσει κάποιος από το βαθμό του Beginner στο βαθμό του Warrior πρέπει να συγκεντρώσει 20 πόντους. Για το βαθμό του Officer απαιτούνται 40 πόντοι, για το βαθμό του Captain 80 και για το βαθμό του General 160. Μπορεί κάποιος, εάν θέλει, να προκαλέσει σε μονομαχία έναν παίκτη ο οποίος προηγείται έως και κατά δύο βαθμούς στην ιεραρχία από αυτόν. Εάν κερδίσει, παίρνει 2 πόντους στην περίπτωση που ο αντίπαλος προηγείται κατά έναν βαθμό και 4 όταν προηγείται κατά δύο βαθμούς. Ακριβώς τους ίδιους βαθμούς χάνει ο ηττημένος. Αν κερδίσει ο παίκτης της ανώτερης ιεραρχίας παίρνει έναν βαθμό, αυτός όμως που τον προκάλεσε χάνει δύο.



Είναι ποτέ δυνατόν να αφήσεις παραπονεμένους τους φίλους ενός τέτοιου παιχνιδιού;

3. Κανείς δεν έχει δικαίωμα να προκαλέσει σε μονομαχία παίκτη κατώτερης ιεραρχίας. Οταν ένας παίκτης καλέσει σε μονομαχία έναν άλλο της ίδιας ή ανώτερης ιεραρχίας, ο αντίπαλος είναι υποχρεωμένος να δεχτεί την πρόκληση, καθορίζει όμως αυτός, σε περίπτωση μη αρχικής συμφωνίας, το χρόνο διεξαγωγής του αγώνα (το αργότερο σε 24 ώρες, εκτός αν υπάρχει δικαιολογημένο κώλυμα) και τις υπόλοιπες παραμέτρους του παιχνιδιού (πίστα, διάρκεια αγώνα κ.λπ.). Με τη λήξη κάθε αγώνα, νικητής και ηττημένος κάνουν capture την οθόνη της βαθμολογίας και την αποστέλλουν με mail στον υπεύθυνο διεξαγωγής του Ladder προς επαλήθευση, ενώ ο νικητής αναφέρει με μήνυμά του στη διάσκεψη ή στο forum του GameNet το αποτέλεσμα του αγώνα.

4. Μπορούν να γίνονται και ομαδικά παιχνίδια, στα οποία οι βαθμοί θα προστίθενται ή θα αφαιρούνται σε όλους τους νικητές και ηττημένους. Ισχύει και πάλι το ότι δύο ή περισσότεροι παίκτες πρέπει να προκαλέσουν σε μάχη ίσο αριθμό παικτών ίδιας ή ανώτερης ιεραρχίας. Αν η ομάδα που θα ζητήσει τη μάχη αποτελείται από παίκτες διαφορετι-

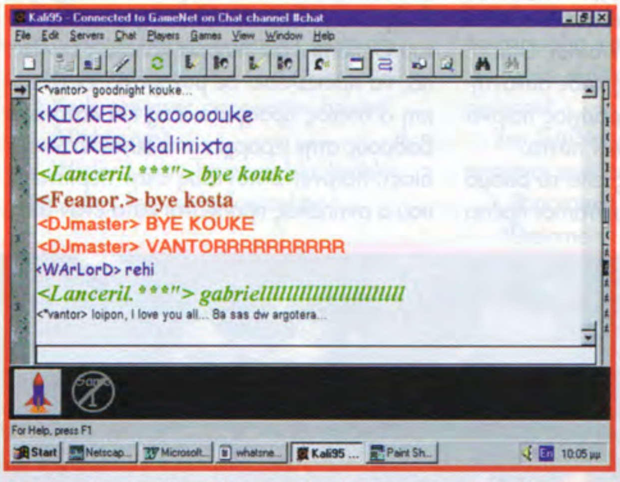


Πατώντας το Game button στον Kali βλέπετε όσους είναι συνδεδεμένοι εκείνη τη στιγμή στο GameNet, μαζί με άλλες χρήσιμες πληροφορίες.

κών βαθμών στην ιεραρχία, λαμβάνεται υπόψη για την εφαρμογή των κανόνων ο ανώτερος βαθμός που υπάρχει στην ομάδα. Για παράδειγμα, μια ομάδα που αποτελείται από 2 Beginners, 1 Warrior και 1 Officer, μπορεί να προκαλέσει μια ομάδα με 3 Beginners και 1 General. Αν η πρώτη ομάδα κερδίσει, σύμφωνα με τα προηγούμενα, όλοι οι παίκτες της παίρνουν 4 πόντους ο καθένας, ενώ όλοι οι παίκτες της δεύτερης ομάδας χάνουν από 4 πόντους. Αν κερδίσει η δεύτερη ομάδα, κάθε παίκτης της παίρνει 1 πόντο, ενώ κάθε παίκτης της πρώτης ομάδας χάνει 2 πόντους. Ομάδα με 1 Beginner, 1 Warrior και 1 Captain δεν μπορεί να προκαλέσει ομάδα με 3 Warriors, ενώ το αντίθετο μπορεί φυσικά να συμβεί. Οι αγώνες εδώ είναι προαιρετικοί, επειδή προφανώς η συνεννόηση είναι δυσκολότερη, οι δε ομάδες μπορούν να αλλάζουν.

5. Για να ξαναπαίξει κάποιος εναντίον του ίδιου παίκτη πρέπει να έχουν μεσολαβήσει τουλάχιστον τρεις αγώνες εναντίον διαφορετικών αντιπάλων. Στα ομαδικά παιχνίδια αυτό δεν ισχύει. Νέοι παίκτες μπορούν να μπαίνουν στο Ladder όποτε θέλουν (ξεκινάνε πάντα με 10 πόντους).

Η CompuLink διατηρεί το δικαίωμα τροποποίησης των κανονισμών του GameNet Ladder με σκοπό την ομαλότερη λειτουργία του, αν παραστεί ανάγκη. Φυσικά, θα οριστούν βραβεία για όσους ανέρχονται στις ανώτερες βαθμίδες του Ladder, τα οποία και θα ανακοινώσουμε προσεχώς από τις σελίδες μας. Καλή επιτυχία σε όλους και... γρήγορη άνοδο!



Στο chat έχετε τη δυνατότητα επιλογής γραμματοσειράς (font).

ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟΝ GAMENET SERVER

Οσοι φίλοι μας δεν το έχουν πράξει ήδη, θα πρέπει... κατεπειγόντως να αλλάξουν την IP Address του GameNet Server από το Servers menu του Kali client, αφού το GameNet μεταφέρθηκε πλέον σε άλλο, ισχυρότερο κεντρικό υπολογιστή προκειμένου να εξυπηρετεί καλύτερα και ταχύτερα τους παίκτες. Η νέα IP Address, λοιπόν, είναι η 195.242.129.107.

Σημαντικό update έγινε επίσης στο forum του GameNet στον Web server "COSMOS", όπου επιλύθηκε το πρόβλημα που αντιμετώπιζαν κάποιοι χρήστες μη μπορώντας να αφήσουν μήνυμα εκεί, εξαιτίας bug που υπήρχε στον κώδικα.

Τέλος, το GameNet ξεκινά τη λειτουργία ειδικών servers για τα πιο δημοφιλή παιχνίδια, όπου οι ενδιαφερόμενοι θα μπορούν να συνδέονται ανά πάσα στιγμή ξέροντας ότι θα βρουν κάποιους άλλους που προτιμούν το ίδιο παιχνίδι. Το πρώτο παιχνίδι που θα ενταχθεί σε αυτή τη νέα λειτουργία είναι το TetriNet, ενώ περιμένουμε και τις δικές σας απόψεις για όσα θα επακολουθήσουν.

GET CONNECTED

Τον τελευταίο καιρό, οι καινούριοι φίλοι του GameNet έχουν πλέον αυξηθεί σε τέτοιο βαθμό, ώστε κρίνουμε σκόπιμη μια ανασκόπηση των απαραίτητων πρώτων ενεργειών ενός νέου χρήστη προκειμένου να μπει στο GameNet και να ξεκινήσει να παίζει τα αγαπημένα του παιχνίδια. Ας δούμε, λοιπόν, συνοπτικά την όλη διαδικασία.

1. Συνδέεστε στην CompuLink μέσω του εικονιδίου που έχετε φτιάξει στο Dial-Up Networking. Μόλις δείτε το Main: prompt, δίνετε την εντολή join gamenet και μετά ανοίγετε τον Kali client (η τελευταία έκδοσή του υπάρχει πάντα στα Tucows - επιλογή FTP Archive από το κεντρικό menu του COSMOS στη διεύθυνση www.compulink.gr). Αν έχετε Power Pack, οπότε μπαίνετε απευθείας στο Internet χωρίς να περνάτε πρώτα από την CompuLink BBS, δεν χρειάζεται να κάνετε αυτή τη διαδικασία, απλώς ανοίγετε απευθείας τον Kali μόλις συνδεθείτε.

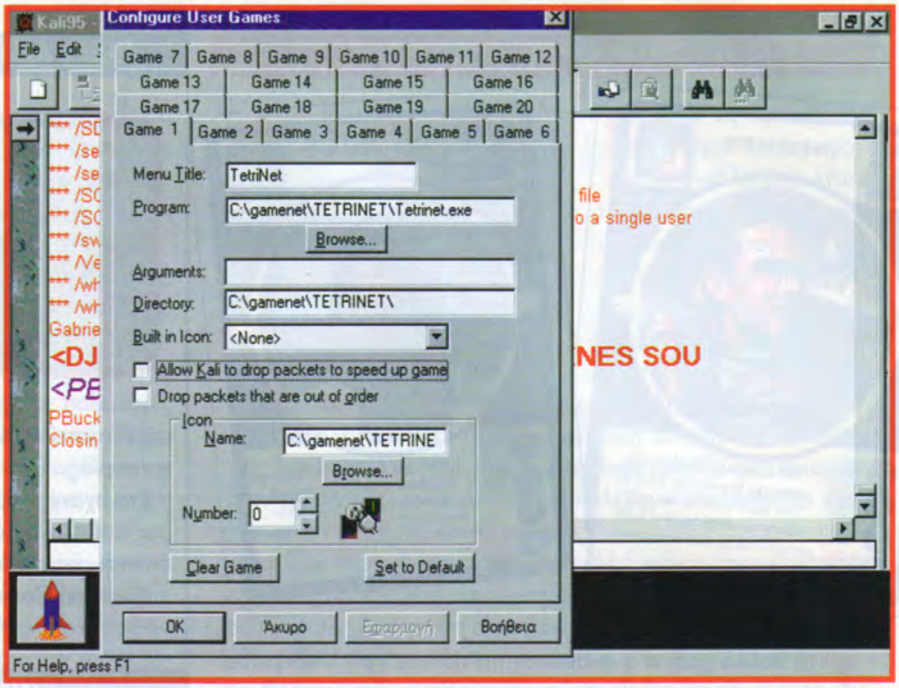
2. Εφόσον αυτή είναι η πρώτη φορά που χρησιμοποιείτε τον Kali client, θα εμφανιστεί στην οθόνη σας, μόλις τον τρέξετε, ένα User Information Box όπου πρέπει να συμπληρώσετε κάποια στοιχεία. Στην πρώτη γραμμή (Realname) θα γράψετε το πραγματικό σας όνομα, στο Nickname θα συμπληρώσετε το ψευδώνυμο που επιθυμείτε να χρησιμοποιείτε στο GameNet, στο E-mail θα γράψετε την e-mail address σας (π.χ. vantor@compulink.gr), το πεδίο Other θα το αφήσετε κενό και στο Location θα γράψετε Greece. Κατόπιν πατάτε το button "Enter Serial Number" και συμπληρώνετε τους τρεις κωδικούς αριθμούς (Serial Number, S-Key και T-Key) που πήρατε κατά την εγγραφή σας στο GameNet.

3. Περνώντας τώρα στην κεντρική οθόνη του Kali, θα πρέπει να κατευθυνθείτε στο menu Servers, δίνοντας διαδοχικά τις επιλογές Change Server List - New. Θα εμφανιστεί το box "Server Properties", το οποίο και συμπληρώνετε ως εξής:

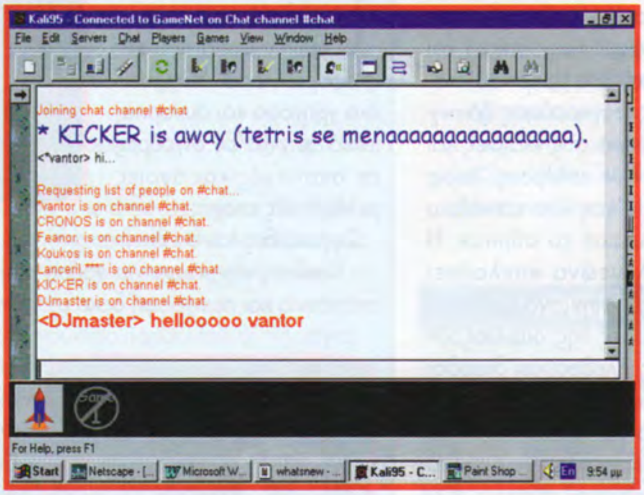
Name: GameNet
IP Address: 195.242.129.107
Port: Το αφήνετε κενό.

Στο Servers menu θα πρέπει τώρα να έχει προστεθεί η επιλογή "Connect to GameNet", την οποία και δίνετε κάθε φορά που θέλετε να συνδεθείτε με αυτό.

4. Πηγαίνετε διαδοχικά στο File - Settings - Advanced. Στο box IP Address, που θα δείτε εδώ, δεν πρέπει να υπάρχει γραμμένο απολύτως τίποτα. Εφόσον τώρα έχετε επιλέξει "Connect to GameNet", είστε ήδη on-line στο μεγάλο ελληνικό δίκτυο των παιχνιδιών και βλέπετε στην οθόνη σας το "μήνυμα της ημέρας" με ενδιαφέρουσες πληροφορίες που πρέπει να έχετε υπόψη σας. Πατώντας το πλήκτρο Games της Toolbar βλέπετε ποιοι άλλοι είναι αυτή τη στιγμή on-line μαζί με εσάς, εάν παίζουν κάποιο παιχνίδι ή βρίσκονται στο chat (στήλη Process), εάν η σύνδεσή τους είναι γρήγορη ή αργή (στήλη Ping - όσο χαμηλότερο τόσο καλύτερα) καθώς και άλλες χρήσιμες πληροφορίες. Με το πλήκτρο "Toggle chat" μπαίνετε ή βγαίνετε από το chat. Εκεί έχετε τη δυνατότητα να μιλήσετε σε real-time με τους υπόλοιπους παίκτες που είναι συνδεδεμένοι στο GameNet και να βρείτε συμπαίκτες και αντιπάλους για το αγαπημένο σας παιχνίδι. Πατώντας /help μέσα στο chat θα δείτε τις εκπληκτικές δυνατότητες που σας προσφέρει (μπορείτε ακόμα να ανεβάσετε και να κατεβάσετε αρχεία μέσα από αυτό!).



Το "Configure User Games" Window.



Η εντολή /who στο chat δείχνει όσους βρίσκονται στο ίδιο με εσάς κανάλι.

5. Για να ξεκινάτε ένα παιχνίδι απευθείας μέσω του Kali client, πηγαίνετε στην επιλογή Games - Configure Menu. Πατήστε ένα από τα πλήκτρα Game 1 - Game 20 και στη συνέχεια το "Browse". Βρείτε το εκτελέσιμο αρχείο του παιχνιδιού που σας ενδιαφέρει, το οποίο και μπορείτε πλέον να ξεκινάτε κάθε φορά με το πάτημα ενός πλήκτρου (το εικονίδιο του παιχνιδιού θα προστεθεί στην Iconbar στο κάτω μέρος της οθόνης). Εναλλακτικά μπορείτε να ξεκινάτε ένα παιχνίδι κάνοντας minimize τον Kali και τρέχοντάς το κανονικά.

6. Στα on-line fora του GameNet (διάσκεψη netgamer στην BBS και www.compulink.gr/gamenet στον COSMOS Web Server) θα βρίσκετε χρήσιμα αρχεία, πληροφορίες για να παίξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια στο GameNet, τα νέα των διαγωνισμών μας, ενώ μπορείτε να αφήνετε μηνύματα για οποιοδήποτε θέμα σχετικά με το GameNet ή να κανονίσετε κάποια συνάντηση με τους φίλους σας.

Κάπου εδώ, όμως, θα πρέπει να σας αφήσουμε για αυτόν το μήνα. Καλή επιτυχία σε όσους δίνουν εξετάσεις και καλό καλοκαίρι σε όλους! ■

Role Playing Games

DOOMTROOPER - CARD GAME





Για πολλά χρόνια η ανθρωπότητα πάλευε να ελευθερωθεί από τα δεσμά της βαρύτητας και να ξεφύγει από την κόλαση που η ίδια έφτιαξε πάνω στον πλανήτη των πεθαμένων ευκαιριών, τη Γη. Οι εταιρίες έφτιαξαν αποικίες στο φεγγάρι και τους γύρω πλανήτες. Ζήτησαν να ανακαλύψουν τα μυστήρια και τα μυστικά του μακρινού διαστήματος. Συγκρούσεις ξεκίνησαν ανάμεσα στις εταιρίες και οδήγησαν σε πολέμους. Χωρίς προειδοποίηση ένα καινούριο κακό σάρωσε το σύμπαν. Η πρώτη λεγεώνα επελαύνει απειλητικά στην ανθρωπότητα και οι ορδές της ουρλιάζουν ζητώντας όλεθρο και διαφθορά. Το Doomtrooper είναι ένα γρήγορο και συναρπαστικό παιχνίδι με κάρτες με σκηνικό ένα μακρινό και σκοτεινό μέλλον. Κάθε παίκτης χρησιμοποιεί τις κάρτες των πολεμιστών του σε μάχες ενάντια στις δυνάμεις του αντιπάλου του, ενώ μπορεί να βελτιώνει συνεχώς την αρχική τράπουλα, αφού το παιχνίδι είναι και συλλεκτικό. Διατίθεται σε τράπουλες των 60 καρτών και boosters των 15 καρτών.





Τιμή τράπουλας 3.000 δρχ./Τιμή booster 1.000 δρχ.

REBEL ALLIANCE SOURCEBOOK STAR WARS



Ένας τρομερός εμφύλιος πόλεμος κατακαίει το γαλαξία από τη μια άκρη του έως την άλλη! Μια μικρή ομάδα μαχητών της ελευθερίας - οι άνδρες, οι γυναίκες και οι aliens της Rebel Alliance- επαναστατεί ενάντια στο μαύρο σκοτάδι της τυραννικής Αυτοκρατορίας.

Στο αχανές σύμπαν, με μη ισχυρό εξοπλισμό αλλά πολύ θάρρος και ελπίδα, οι ήρωες αυτοί ξεκινούν μια πάλη απελπισίας ενάντια στην πανίσχυρη Empire.

West End Games/Star Wars Sourcebook/6.600 δρχ.

WARZONE - BEASTS OF WAR



Το Beasts of War είναι το δεύτερο επίσημο συμπλήρωμα που κυκλοφορεί για το Warzone - ένα γρήγορο και συναρπαστικό παιχνίδι με φιγούρες σε σκοτεινές και άγριες μελλοντικές εποχές.

Στις σελίδες του θα βρείτε:

- Κανόνες οχημάτων για χρήση στο παιχνίδι. Επιπλέον, πλήρη στατιστικά και περιγραφή δέκα οχημάτων συμπεριλαμβανομένων των Mishima Dragonbiue, TA 6500, Imperial Necromower και Twin Barracudas καθώς επίσης και του Death Angel της Αδελφότητας. Οι κανόνες έχουν σχεδιασθεί έτσι ώστε να "πιάνουν" με τον καλύτερο τρόπο την ατμόσφαιρα του Warzone, καθώς εφαρμόζονται τόσο στις μικρού μεγέθους αψιμαχίες όσο και σε μεγάλες μάχες.



- Νέους στρατούς όπως οι αιρετικές δυνάμεις του Algetoth και πολλές ειδικές δυνάμεις των Imperial Clau.
- Βελτιώσεις, διασαφηνίσεις και συμπληρώσεις των κανόνων.
- Κάρτες αναφοράς οχημάτων και νέο πίνακα οχημάτων.
- Νέα όπλα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με ή χωρίς οχήματα.

Μάιος '97/Τιμή 5.100 δρχ.

STAR WARS INTRODUCTORY ADVENTURE GAME



Πολεμήστε για να ξεφύγετε από μια πολιορκημένη Βάση Επαναστατών! Μαζέψτε συμμάχους, προμήθειες και όπλα εναντίον της Αυτοκρατορίας που σας κυνηγά με πολεμιστές TIE. Κάντε κατάληψη σε ένα Star Destoyer της Αυτοκρατορίας! Απελευθερώστε έναν ολόκληρο πλανήτη από την τυραννία της!...

Για να καταφέρετε όλα αυτά δεν χρειάζεστε παρά μόνο το Star Wars Introductory Adventure Game. Με αυτό θα φτιάξετε τις δικές σας περιπέτειες στο σύμπαν του Star Wars, ενώ μαζί με τους φίλους σας θα είστε οι ήρωες που πολεμούν την Αυτοκρατορία.

Το κουτί περιέχει:

- Φυλλάδιο για γρήγορη εκμάθηση των κανόνων του παιχνιδιού.
- 14 φύλλα χαρακτήρων από τους οποίους μπορείτε κάθε φορά να διαλέγετε έναν για να παίζετε: Smuggler, Wookiee, Young Jedi και Rebel Trooper.
- Φυλλάδιο αφηγητή με πληροφορίες για το γαλαξία του Star Wars.
- Περιπέτεια σύμφωνα με την οποία θα πρέπει να βοηθήσετε να ελευθερωθεί κάποιος πλανήτης από την κακή Αυτοκρατορία.
- 64 έγχρωμες κάρτες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε περιπέτειες.
- Χάρτινες φιγούρες που κάνουν πιο παραστατικές τις μάχες.
- 7 χάρτες που δείχνουν δημοφιλείς περιοχές του Star Wars όπως μια βάση επαναστατών, ένα λιμάνι, μια αποβάθρα ή μια καντίνα.
- 6 ζάρια.

Το Star Wars Introductory Adventure Game είναι ιδανικό για τους φανατικούς του Star Wars όλων των ηλικιών.

West End Games/Μάιος '97/Τιμή 7.900 δρχ.

STAR WARS SOURCEBOOK

Σας βοηθά να ανακαλύψετε όλα τα θαύματα της τεχνολογίας και της φύσης του έπους του Star Wars. Το σύμπαν του Star Wars είναι γεμάτο τολμηρούς ήρωες και τρομακτικούς κακούς. Ιστορίες, χάρτες και εικόνες σάς βοηθούν να κατανοήσετε το γαλαξία του Star Wars.

West End Games/Sourcebook/6.600 δρχ.

STAR WARS ROLEPLAYING GAME



Είδατε τις ταινίες, τώρα ζήστε και την περιπέτεια! Το Star Wars roleplaying game θα σας φέρει κοντά στον δημοφιλέστερο κόσμο διαστημικής φαντασίας που φτιάχθηκε ποτέ! Γνωρίστε ένα σύμπαν επικών ηρώων, τρομακτικών κακών, εντυπωσιακής τεχνολογίας και εξωτικών aliens. Παλέψτε ενάντια στην τρομακτική δύναμη της καταχθόνιας Αυτοκρατορίας και εξερευνήστε έναν γαλαξία δισεκατομμυρίων ηλίων, όπου οι Επαναστάτες πολεμούν απελπισμένοι ενάντια στην κατοχή της Αυτοκρατορίας.

Στο Star Wars Roleplaying Game θα βρεθείτε αντιμέτωποι με απίθανες προκλήσεις - αλλά αν φανείτε γενναίοι θα θριαμβεύσετε, αφού η Δύναμη θα είναι πάντα με το μέρος σας.

Το βιβλίο περιέχει:

- Απλούς κανόνες που "πιάνουν" το πνεύμα και την ένταση του σύμπαντος του Star Wars.
- Σενάριο για έναν παίκτη το οποίο σας εισάγει αμέσως στο παιχνίδι.
- Εισαγωγική περιπέτεια που βρίσκει τους παίκτες αντιμέτωπους με τους τρομερούς Πειρατές του Prexiar.
- Λεπτομέρειες για την ιστορία του σύμπαντος του Star Wars.
- Διορθώσεις και νέα στοιχεία που συμπληρώνουν το προηγούμενο Star Wars: The Roleplaying Game, Second Edition.

West End Games/Τιμή 9.000 δρχ.

IMPERIAL SOURCEBOOK STAR WARS



Αν και το αρχικό Death Star έχει πια καταστραφεί, οι δυνάμεις της Αυτοκρατορίας έχουν επιβάλει ένα βασίλειο τρόμου σε όλο το γαλαξία. Η Galactic Empire διαθέτει πολλά όπλα στο οπλοστάσιό της και καθένα από αυτά έχει κατά καιρούς στραφεί ενάντια στους Επαναστάτες: τυραννία, κατοχή, τεράστιοι στόλοι, πανίσχυρες στρατιές και τρόμος.

Οι ήρωες της Rebel Alliance τόλμησαν να κερδίσουν μια σημαντική μάχη ενάντια στην Αυτοκρατορία του Yavin, αλλά αυτό δεν είναι παρά μόνο η αρχή του πολέμου.

West End Games/Star Wars Sourcebook/6.600 δρχ.

RPG CAMPAIGNS

ΤΑ ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΤΩΝ ROLE PLAYING GAMES

Αυτόν το μήνα η στήλη μας θα επικεντρωθεί στα τουρνουά των RPGs, τα οποία κρατούν αμείωτο το ενδιαφέρον των φίλων του είδους και στη χώρα μας. Δεν θα λείψουν, όμως, και άλλες σημαντικές ειδήσεις που σίγουρα σας ενδιαφέρουν.

του Μίλτου Κύρκου

Πανελλήνιο Πρωτάθλημα Magic the Gathering 1997

Στις 4 Μαΐου διεξήχθη το τρίτο πανελλήνιο πρωτάθλημα στο γνωστό παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες της Wizards of the Coast. Στο ξενοδοχείο President, μέσα σε μια ατμόσφαιρα έντονου ανταγωνισμού, εξήντα παίκτες αναμετρήθηκαν για την πρόκριση στα τελικά του παγκόσμιου πρωταθλήματος που θα διεξαχθεί στις ΗΠΑ τον Αύγουστο.

Το σύστημα του πρωταθλήματος ήταν ελβετικό σε έξι γύρους και έτσι, ύστερα από άνω των 400 παρτίδες, προκρίθηκαν οι 8 πρώτοι στα τελικά, κατακτώντας ταυτόχρονα και βραβεία αξίας 200.000 δρχ., προσφορά της Κάισσα, που ήταν και ο διοργανωτής. Τελικοί νικητές αναδείχτηκαν οι κ. Φιλιππίδης και Γηραλέας από τη Θεσσαλονίκη, που κατέλαβαν τις δύο πρώτες θέσεις.

Για άλλη μια φορά έγινε φανερό το πόσο στρατηγικό παιχνίδι είναι το Magic the Gathering. Η ποικιλία των συνδυασμών και η "προσωπική" μορφή του deck κάθε παίκτη έκαναν τους αγώνες αμφίρροπους μέχρι την τελευταία κάρτα. Δεν ήταν λίγες οι φορές που deck με πανίσχυρες κάρτες γίνονταν σκόνη από έναν αντίπαλο, ο οποίος είχε απλές, "έξυπνες" κάρτες και την τύχη με το μέρος του για να κατέβουν με τη σωστή σειρά. Ηταν πασιφανές για όποιον παρακολούθησε το τουρνουά ο λόγος για τον οποίο το Magic με την πάροδο των χρόνων, αντί να χάνει τη λάμψη του, γίνεται όλο και πιο ζωντανό και ανταγωνιστικό. Δεν μένει παρά να ευχηθούμε σε όσους πάνε στις ΗΠΑ για το παγκόσμιο πρωτάθλημα να μας εκπροσωπήσουν επάξια!





Weatherlight

Στο τέλος Μαΐου θα γινόταν και το pre-release τουρνουά του Magic, για να γιορταστεί η έκδοση της νέας σειράς με τον τίτλο Weatherlight. Σύμφωνα με τις μέχρι τώρα πληροφορίες, αναφέρεται στις περιπέτειες ενός μαγικού πλοίου με το ίδιο όνομα, που μπορεί να κινείται ανάμεσα σε διαφορετικά χωροχρονικά επίπεδα. Καινούρια creatures σίγουρα θα εμφανιστούν στα decks των παικτών, μια και ακούγονται silver golems, sea serpents, φρικτά avizoa και aboroth μαζί με νέα artifacts και πολλούς χαρακτήρες. Πρόκειται για μια απαραίτητη προσθήκη στη σειρά των συλλογών του Magic, αφού στα τουρνουά μπορούσαν να παίζουν μόνο κάρτες από Alliances, Visions και Mirage.

Τέλος, μέσα στον Ιούνιο κυκλοφορούν τα portals, μια προσπάθεια των Wizards να κάνουν ακόμα πιο εύκολη τη ζωή των νέων παικτών, μια και με μικρά, σταθερά decks οι καινούριοι θα μπορούν να αντιμετωπίσουν πιο εύκολα τους μηχανισμούς του παιχνιδιού και να μπουν αμέσως στο νόημα της στρατηγικής του. Οι παλιοί έχουν να κερδίσουν κάρτες



με νέο artwork για τη συλλογή τους και, φυσικά, τη χαρά να εξοντώσουν νέες γενιές παικτών magic με πανάρχαιες κάρτες όπως το Black Lotus.

Τελικά πρώτου πρωταθλήματος Warzone

Ταυτόχρονα με το πανελλήνιο πρωτάθλημα του Magic στο President έγιναν και οι τελευταίες μάχες του πρώτου Warzone campaign. Το Warzone είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής με μινιατούρες που διεξάγεται σε ένα cyber-future, όπου εταιρίες μάχονται η μία την άλλη και όλες μαζί τη Μαύρη Λεγεώνα και τα ζόμπι της. Εγιναν γρήγορες και συναρπαστικές μάχες πάνω στα περίεργα σκηνικά του μέλλοντος (από καλύβες orcs μέχρι δάση τεράστιων πιπεριών!) και ο νικητής αναδείχτηκε με ελάχιστη διαφορά από τους διώκτες του. Αποδείχτηκε, για άλλη μία φορά, πόσο τα σενάρια των μαχών και τα campaigns βοηθούν αυτά τα στρατηγικά παιχνίδια δίνοντάς τους μια άλλη διάσταση, πέρα από την απλή σύγκρουση δυνάμεων πάνω στο πεδίο της μάχης. Ηδη νέοι κανόνες για το επόμενο campaign κυκλοφορούν στο fanzine που εκδίδουν οι παίκτες του Warzone και όλοι ακονίζουν τα όπλα τους και εμβαθύνουν στους νέους κανόνες, μια και το νέο expansion, Beasts of War, προσθέτει αρκετά στα army lists κάθε πλευράς. Αναμένεται με μεγάλη ανυπομονησία το νέο συμπλήρωμα με τον τίτλο Dark Eden, που θα επιτρέψει στους παίκτες να επισκεφθούν πάλι τη Γη, στην οποία όμως πολλά έχουν αλλάξει...





Gamers Circle

Εχουμε ξαναγράψει πως στη Δεριγνύ 23 λειτουργεί εδώ και τρία χρόνια ένας χώρος που προσφέρει στους παίκτες των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας στέγη και βοήθεια στα παιχνίδια τους. Εκεί γίνονται τακτικά τα τουρνουά του Magic the Gathering, κυριακάτικες περιπέτειες για αρχάριους που θέλουν να γνωρίσουν το Advanced Dungeon & Dragons και τα παιχνίδια ρόλων, τα παιχνίδια επίδειξης, το campaign του Warzone και πολλά άλλα. Είναι μια πολύ καλή ευκαιρία για κάθε παίκτη που θέλει να μάθει τα βασικά για ένα παιχνίδι που τον ενδιαφέρει, που ψάχνει για συμπαίκτες ή αντιπάλους ή θέλει να έρθει σε επαφή με όλα αυτά τα περίεργα αλλά τόσο εντυπωσιακά παιχνίδια.

Η Κάισσα, σε μια προσπάθεια να διαδώσει ακόμα πιο πλατιά αυτά τα παιχνίδια, διοργανώνει εδώ και λίγο καιρό σε όλα τα μαγαζιά της, σε συνεργασία και με τον Circle, σταθερές ημέρες εκδηλώσεις και παιχνίδια για αρχάριους έτσι ώστε και αυτοί που ζουν στον Πειραιά, το Μαρούσι ή τη Γλυφάδα να μπορούν να τα γνωρίσουν με την ίδια ευκολία. Επίσης, ετοιμάζονται και δύο Games Fair στην Κρήτη, στο Ηράκλειο και τα Χανιά. Οσοι ενδιαφέρεστε, επικοινωνήστε με τα κατά τόπους καταστήματα ή με το 3606488, το τηλέφωνο της Κάισσα στην Αθήνα.

Εξαγορά της TSR από τη Wizards of the Coast!

Ενα πολύ σημαντικό γεγονός για τους φίλους όλων των παιχνιδιών φαντασίας ήταν η αγορά της TSR, που κυκλοφορεί το Advanced Dungeons & Dragons, από τη Wizards of the Coast, η οποία έγινε γνωστή από το πολύ πετυχημένο παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Magic the Gathering (με άνω των δύο δισεκατομμύρια κάρτες σε κυκλοφορία!). Ετσι, εξηγήθηκε και η καθυστέρηση στην αποστολή των νέων προϊόντων της TSR για το 1997. Η αναμενόμενη κίνηση των Wizards για εξάπλωση σε χώρους πέραν των παιχνιδιών με κάρτες φαίνεται ότι συνέπεσε με την ανάγκη της TSR για νέα ορμή και χρήμα και έτσι η αγορά θεωρείται τελειωμένη. Αν και δεν υπάρχουν σαφείς πληροφορίες, το σίγουρο είναι ότι οι παίκτες του AD&D θα πρέπει να περιμένουν ακόμα μεγαλύτερη προσφορά σε προϊόντα, μια και οι Wizards έχουν τις ικανότητες αλλά και την ορμή, να οδηγήσουν ακόμα παραπέρα το πιο αγαπημένο παιχνίδι ρόλων στον κόσμο. ■

ΝΕΑ ΓΡΑΜΜΗ ΜΕ Η.Π.Α.

Η πρώτη από τις νέες γραμμές με Η.Π.Α., 256 Kbps Satellite link με SPRINT-NET, έχει τεθεί ήδη σε λειτουργία. Το fine-tuning της γραμμής, σε συνδυασμό με την ήδη υπάρχουσα 256 Kbps με IBM, δεν έχει ολοκληρωθεί, κάτι που θα γίνει λίαν προσεχώς. Παρ' όλα αυτά, η διαφορά στην ταχύτητα θα πρέπει να είναι ήδη αισθητή, ιδιαίτερα στο downloading αρχείων από WWW. Ετσι, οι γραμμές της CompuLink έχουν ως εξής:

Αθήνα Users (και Αθήνα POPs)

- 1x256 Kbps με SPRINT (USA) (Global Traffic)
- 1x256 Kbps με IGN-IBM (Global Traffic)
- 1x128 Kbps με FORTHNET (Athens) (.gr domain Traffic)

Μακεδονία Users (και Μακεδονία POPs)

- 1x128 Kbps με FORTHNET (Global Traffic)
- 1x128 Kbps Αθήνα-Θεσσαλονίκη (.gr traffic, και CompuLink)
- 1x128 Kbps Sat-Link (News feed)

ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ "ΛΥΣΙΑΣ"

Με μεγάλη επιτυχία ολοκληρώθηκε και η δεύτερη φάση του "Λυσίας", του 1ου Πανελλήνιου Μαθητικού Διαγωνισμού μέσω Internet, ο οποίος διοργανώθηκε από τα Εκπαιδευτήρια Δούκα, την IBM Ελλάδας και την CompuLink Network. Στη φάση αυτή συμμετείχαν οι μαθητές και οι μαθήτριες που προκρίθηκαν μετά την αξιολόγηση της πρώτης φάσης, η οποία πραγματοποιήθηκε στις 5 και 6 Απριλίου 1997

Πληθώρα ειδήσεων περιμένει αυτόν το μήνα τους φίλους της CompuLink. Σημαντικότερη όλων, βέβαια, η έλευση της νέας γραμμής που αναμένεται να "απογειώσει" τις ταχύτητες στο Internet.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

και στην οποία έλαβαν μέρος 602 νέοι και νέες από όλες τις γωνιές της πατρίδας μας αλλά και από τον ελληνισμό της διασποράς. Στη δεύτερη φάση, η οποία διεξήχθη στις 10 Μαΐου σε προκαθορισμένα εξεταστικά κέντρα από όλη την Ελλάδα, προσήλθαν 44 μαθητές και μαθήτριες γυμνασίων και λυκείων από όλη τη χώρα. Την πρώτη θέση μεταξύ των μαθητών γυμνασίου κατέκτησε η Ευστρατία Κονταξή από τις Σέρρες, ενώ πρώτος στην κατηγορία λυκείου αναδείχθηκε ο Αγγελος-Σαβέριος Σκέμπρης από την Αθήνα.

Οι πρώτοι από κάθε τάξη ήταν:

Α' Γυμνασίου: Γιώργος Χαϊτίδης, Ξάνθη, 110 β.
Β' Γυμνασίου: Παναγιώτης Πασβάνης, Κοζάνη, 108 β.
Γ' Γυμνασίου: Ευστρατία Κονταξή, Σέρρες, 114 β.
Α' Λυκείου: Θεόδωρος Τσαβλίρης, Αττική, 99 β.
Β' Λυκείου: Χαρούλα Μπελέση, Αττική, 94 β.
Γ' Λυκείου: Αγγελος-Σαβέριος Σκέμπρης, Αττική, 117 β.

Οι νικητές όλων των κατηγοριών θα τιμηθούν σε ειδική εκδήλωση που θα πραγματοποιηθεί μετά τη λήξη των προαγωγικών εξετάσεων, περί τα μέσα Ιουνίου, σε τόπο και χρόνο που θα ανακοινωθεί σύντομα. Στην εκδήλωση θα προσκληθούν εκπρόσωποι της πολιτείας, της ακαδημαϊκής κοινότητας και του δημοσιογραφικού κόσμου. Υπενθυμίζουμε ότι οι νικητές θα λάβουν αξιόλογα δώρα τα οποία έχουν αθλοθετηθεί από τους διοργανωτές. Μεταξύ των δώρων περιλαμβάνονται υπολογιστές, εκπαιδευτικά προγράμματα λογισμικού, συνδρομές στο Internet και σε ειδικά έντυπα κ.ά.



Στιγμιότυπο από τον ποδοσφαιρικό αγώνα Compupress - CompuLink.

ΟΙ ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ ΜΑΣ

■ Ο Σ.Χ.Ι.Μα., ο γνωστός σε εσάς και από αρκετές προηγούμενες αναφορές μας "Σύλλογος Χρηστών Internet ο Μακεδών", οργάνωσε εκδρομή των μελών του στην Εδεσσα, φωτογραφίες από την οποία μπορείτε να δείτε στη στήλη μας. Αξίζει επίσης να αναφέρουμε ότι στις τελευταίες αρχαιρεσίες του συλλόγου εκλέχθηκε για πρώτη φορά πρόεδρος θηλυκού γένους και συγκεκριμένα η saga, στην οποία βεβαίως ευχόμαστε... καλή θητεία!

■ Ποδοσφαιρικός αγώνας διεξήχθη στις 17 Μαΐου στο γήπεδο "Μουντιαλίτο", ανάμεσα στο προσωπικό της Compupress και της CompuLink. Η CompuLink, δυστυχώς, υστέρησε στο ματς, χάνοντας με το... μεγαλοπρεπέστατο σκορ 12-2!!! Better luck next time, boys...

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Πολλές ήταν οι νέες διασκέψεις που δημιουργήθηκαν αυτόν το μήνα στην CompuLink. Ας δούμε τι μας λένε οι συντονιστές τους.

Ονομα διάσκεψης: amateur
Συντονιστής: boeing

"Δημιουργήθηκε μια νέα διάσκεψη με τίτλο amateur. Η διάσκεψη αυτή ανήκει στην κατηγορία των τηλεπικοινωνιών (telecommunications). Στόχος της είναι η ανταλλαγή απόψεων σχετικά με τις τηλεπικοινωνίες των ραδιοερασιτεχνών, καθώς και η συζήτηση διάφορων προβλημάτων και ζητημάτων σχετικά με το θέμα."

Ονομα διάσκεψης: aquarium
Συντονιστές: matias, drdeath

"Για όσους ασχολούνται με το ενυδρείο, για αυτούς που θέλουν να ασχοληθούν με αυτό, μα και για όλους όσοι γοητεύονται από τον υδάτινο κόσμο ανοίξαμε μια νέα διάσκεψη, την AQUARIUM. Οσοι νομίζουν πως τους ενδιαφέρει το αντικείμενο ας έρθουν, τους περιμένουμε, στους υπόλοιπους προτείνω να ρίξουν μια ματιά και... ποιος ξέρει, ίσως τελικά το βρουν ενδιαφέρον. Join aquarium: it's open to the public !! :)"

Ονομα διάσκεψης: frontistirio
Συντονιστής: giokas

"Οι σχολικές εξετάσεις πλησιάζουν. Για άλλους αρχίζουν την 1η Ιουνίου και για άλλους στις 6 Ιουνίου. Ελπίζοντας στη συμμετοχή όλων, ειδικά δε όσων είναι άμεσα ενδιαφερόμενοι (μαθητές-καθηγητές), έφτιαξα τη διάσκεψη: frontistirio, που θα έχει τη μορφή ενός on-line φροντιστηρίου. Η διάσκεψη είναι ανοικτή για όλους. Οποιος ενδιαφέρεται για mod ή co-mod της ας μου στείλει mail."

Ονομα διάσκεψης: tucows
Συντονιστής: gerni

Join tucows now!!! Οι περίφημες αγελάδες θα σας προσφέρουν από τώρα την καταπληκτική συλλογή τους, με ταχύτητες άνω των 3000 cps/sec. Το γρηγορότερο tucows mirroring που έχει υπάρξει..:) Ας περάσουμε στα topics της conf.:

1. Chatter - Το topic ανοικτής επικοινωνίας και γενικής συζήτησης των χρηστών.
2. Plugins - Εδώ θα μπαίνουν κάθε λογής plugins και addons για τα Netscape και MSIE. Σκοπός τους η απολαυστικότερη περιπλάνηση στους διαδρόμους του Internet...
3. Clients - Κάθε λογής clients... (irc, telnet, finger, ping, mail etc.).
4. Utilz - Ο,τι δεν ταιριάζει αλλού.
5. Weekly - Το πρόγραμμα της εβδομάδας, έτσι όπως το βραβεύουν τα tucows.
6. Mac - Tucows Macintosh Section.
7. HTML - Οτιδήποτε αφορά τη δημιουργία html σελίδων...

Ελπίζω να βοηθηθείτε αρκετά..."

Προτού ολοκληρώσουμε την επικοινωνία μας και για το μήνα αυτόν, ευχόμαστε καλή επιτυχία στο νέο μέλος του Τμήματος Υποστήριξης Συνδρομητών της CompuLink, Αλέξανδρο Μπαλτατζή (tsop), που εντάχθηκε στην πρωινή βάρδια του Τ.Υ.Σ. Ραντεβού τον Ιούλιο, με περισσότερο... καυτά (για να ταιριάζουν και με την εποχή) νέα! ■



ΕΔΕΣΣΑ Ο σύλλογος αποβιβάζεται από το βαγόνι του



Από την εκδρομή του Σ.Χ.Ι.Μ.α. στην Εδεσσα.



ΕΔΕΣΣΑ Αναμνηστική με τους καταρράκτες



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΟΙ ΕΝΝΕΑ ΕΝΤΟΛΕΣ

Πολυαγαπημένο και λατρευτό μου PC MASTER,

Είμαι ένας από τους λίγους αναγνώστες που σε διαβάζω από τότε που εμφανίστηκες και συνεχίζω ακόμη. Αναμφισβήτητα, το PC MASTER είναι το καλύτερο και πληρέστερο ελληνικό περιοδικό για Η/Υ. Ισως έτσι εξηγείται η στασιμότητα του περιοδικού, καθώς είναι φανερό πως "επαναπαύεστε στις δάφνες σας". Στο θέμα(τα):

1) Πιστεύω πως πρέπει να σέβεστε τον αναγνώστη απαντώντας σε όλα τα γράμματα. Αν δεν υπάρχει χώρος, απαντήστε τα στο CD-ROM. Ολο και θα περισσεύει κάποιο MB για τους αναγνώστες.

2) Είναι ολοφάνερο πως οι συντάκτες έχουν ξεμωραθεί με την "τεχνολογία αιχμής" που τεστάρουν συνεχώς για να μας παρουσιάσουν πολυσέλιδα αφιερώματα και να μας πετάξουν τα μάτια έξω. (Τρία ΖΗΤΩ για τον καλύτερο συντάκτη όλων των εποχών ΕΡΡΙΚΟ ΚΑΛΥΒΑ, ακολουθούν οι στήλες ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ και PC Experience).

3) Εχει δύο χρόνια τώρα που οι αναγνώστες προγραμματιστές ζητούν αφιέρωμα SOUNDBLASTER. ΔΥΟ ΟΛΟΚΛΗΡΑ ΧΡΟΝΙΑ ΤΟ ΕΤΟΙΜΑΖΕΤΕ;

4) Να δημοσιεύετε ΟΛΑ τα προγράμματα των αναγνωστών και ας βραβεύετε τα 3 ή 5 καλύτερα μόνο. Απορώ αν τα εξετάζετε όλα ή βάζετε όποιο τύχει.

5) Πρέπει να αναφέρετε το περιβάλλον λειτουργίας των προγραμμάτων του CD-ROM. Δεν δουλεύουμε όλοι κάτω από W95. Επίσης, απαιτείται κάποια περιγραφή (έστω πέντε σειρές) στα ελληνικά.

6) Τολμήστε να παρουσιάσετε βιβλία, όχι μόνο joystick.

7) Γιατί δεν έγινε ποτέ SOFTWARE REVIEW σε βιβλιοθήκες προγραμματισμού; Δηλαδή δυνατότητες, περιβάλλον, τιμή κ.λπ. Πολλοί ενδιαφέρονται για τον προγραμματισμό.

8) Απαιτώ να ξαναβάλετε τη φωτογραφία του Πατρίκου στο Editorial.. Τρομάζει τον μικρό μου αδελφό και έτσι δεν ανακατεύει τα περιοδικά!!!

9) Δημιουργήστε μια περιοχή στο CD-ROM, κάτι σαν διασκέψεις μεταξύ των αναγνωστών για διάφορα θέματα (π.χ. Games, Programming, Sex!).

Πράγματι, δεν με ενδιαφέρει και δεν πιστεύω πως θα δημοσιεύσετε το γράμμα μου. Ωστόσο, θα ήθελα να δημοσιευτεί ώστε να ακουστεί και η γνώμη άλλων αναγνωστών αργότερα σχετικά με αυτά που έγραψα. Πάντως, αυτό που έχει σημασία είναι να διαβάσετε το γράμμα με προσοχή. Εκτός κι αν νομίζετε πως γράφω αερολογίες ή ότι ζω στον δικό μου VIRTUAL κόσμο του 1990.

ΥΓ.: ΧΑΧΑ! Εγώ είμαι πιο "παλιός" από τον Κων/νο "the wizard". Τι καλά, ολοκληρώθηκα! (Τεύχος 82, σελ. 148).

ΥΓ. 2: Τσουρινάκης - METAL HAMMER

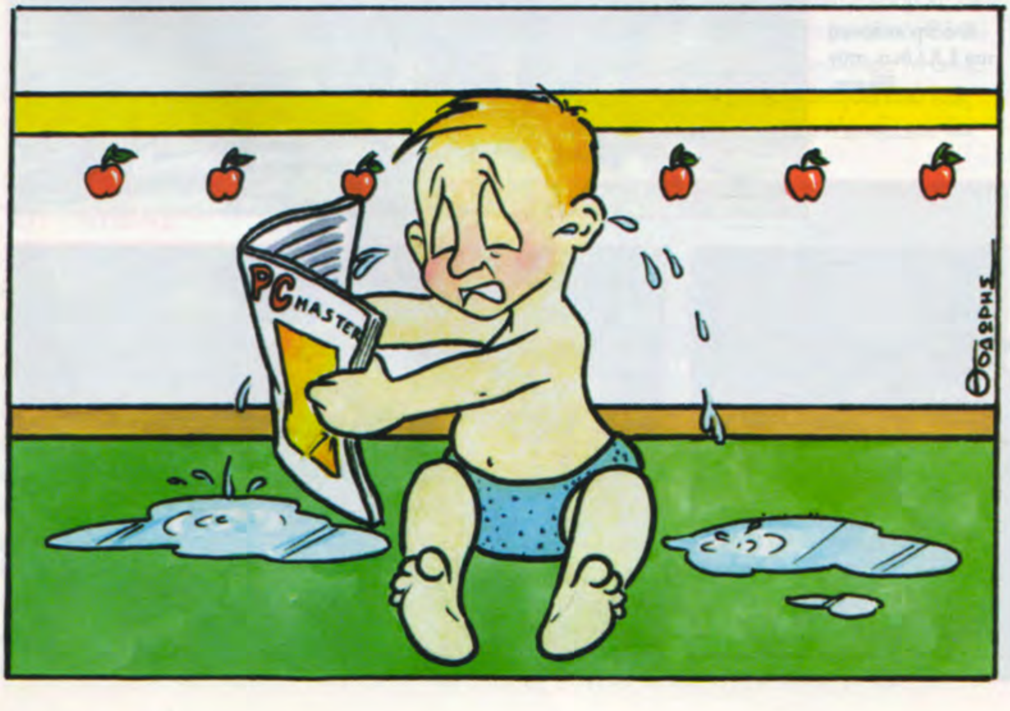
Εδώ και καιρό έχεις γίνει ο MASTER OF PUPPETS.

ΥΓ. 3: Ισως είναι καιρός να πάρετε μικρόφωνο για τα VIDEOS ώστε να ακούμε και φωνή εκτός από φασαρία.

ΥΓ. 4: Μην κάψετε το γράμμα μου αμέσως. Μετρήστε ως το 10 να φύγει ο θυμός...

ΥΓ. 5: Monkey Island 1 Rules.

Παύλος Τουμπουλίδης
Δράμα



e-mail address: pcmaster@compulink.gr

Αγαπητέ φίλε,

1. Είναι αντικειμενικά αδύνατο να απαντάμε σε όλα τα γράμματα (δεν θα έπρεπε να κάνουμε τίποτε άλλο εκτός από αυτό, καθώς λαμβάνουμε εκατοντάδες κάθε μήνα). Ετσι αναγκαστικά γίνεται μια επιλογή.

2. Φαντάζομαι πως ελάχιστοι αναγνώστες μας θα ήθελαν να αφήσουμε την επικαιρότητα και να αρχίσουμε να γράφουμε reviews για το Pac man ή το Breakout. Πάντως, κάτι ετοιμάζουμε για να ικανοποιήσουμε και σένα...

3. Εδώ προφανώς κάνεις κάποιο λάθος, καθώς ελάχιστη ζήτηση υπάρχει για τέτοιου είδους αφιέρωμα. Η στήλη "How To" πιστεύουμε πως καλύπτει πλήρως τις σχετικές ανάγκες.

4. Αφού τα εξετάσουμε λεπτομερώς, στη συνέχεια βάζουμε όποιο τύχει.

5. Εδώ φαντάζομαι πως θα είσαι πλέον πλήρως ικανοποιημένος.

6. ΟΚ, ξεκινάμε συντομότατα τις παρουσιάσεις βιβλίων για joystick.

7. Η στήλη "Software Review" φιλοξενεί συχνότατα τέτοια θέματα.

8. Θα προσπαθήσουμε, αν και σκεφτόμαστε πως με τη φωτογραφία του Πατρίκου στο Editorial το περιοδικό θα είναι πλέον ακατάλληλο για ανηλίκους...

9. Γιατί δεν γίνεσαι συνδρομητής της CompuLink BBS; Το περιοδικό δεν είναι bulletin board...

ΥΓ. 2: Αν εννοείς έναν Τσουρινάκη που γράφει στο Metal Hammer, είναι ξάδερφος του δικού μας...

ΥΓ. 3: Μα και η φασαρία έχει τη δική της γοητεία...

ΥΓ. 4: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9... Γιάννη, πάρε τηλέφωνο την πυροσβεστική, σε παρακαλώ...

ΕΝΑΣ ΣΥΝΕΙΔΗΤΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ

Αγαπητό περιοδικό PC MASTER,

Είμαι τακτικός αναγνώστης σου από το τεύχος 80, ωστόσο έχω δει από φίλους μου τα παλαιότερα τεύχη σου. Γενικά φαίνεται πως οι συντελεστές του περιοδικού έχουν κάνει μια καλή προσπάθεια, ώστε αυτό να ανταποκρίνεται όσο πληρέστερα γίνεται στις απαιτήσεις των κατόχων Η/Υ αλλά και όσων ασχολούνται με την επιστήμη της Πληροφορικής. Ελπίζω οι συντελεστές του περιοδικού να συνεχίσουν την προσπάθεια αυτή, ώστε να βελτιωθούν και αυτοί και το περιοδικό.

Στη συνέχεια θα ήθελα να εκφράσω τις απορίες μου για κάποια θέματα:

1. Υπάρχει κάποιος τρόπος να μετατρέψω ένα read-only αρχείο από ένα CD-ROM σε εγγράψιμο αντιγράφοντάς το στο σκληρό δίσκο; Και αυτό γιατί έχω παρατηρήσει πως μερικά προγράμματα σε CD-ROM, όταν εγκαθιστούν τα αρχεία από το CD-ROM στο σκληρό δίσκο, τα αρχεία αυτά γίνονται εγγράψιμα, ενώ όταν πάω να αντιγράψω ένα αρχείο (π.χ. κείμενο) από ένα CD-ROM στο σκληρό δίσκο, δεν μπορώ να σώσω σε αυτό ό,τι γράφω. Πώς εξηγείται αυτό;

2. Μετατρέποντας μία κάρτα ήχου από FM σε Wavetable θα αυξηθεί η ποιότητα μόνο στην αναπαραγωγή MIDI ήχου; Τα αρχεία σε Wav format θα ακούγονται καλύτερα από πριν;

3. Συμφέρει να γίνει η αναβάθμιση αυτή για τα παιχνίδια; Και αυτό γιατί τα περισσότερα παιχνίδια έχουν ήχο ποιότητας CD και όχι MIDI.

Ας περάσω όμως και σε κάποιες προτάσεις.

Καταρχήν, θα ήθελα, αν και αυτό θα είχε κάποια αύξηση στην τιμή του περιοδικού, να γίνει ακόμα καλύτερη η οργάνωση της ύλης του και να δοθεί ιδιαίτερο βάρος στην εμφάνιση του εξωφύλλου αλλά και των εσωτερικών σελίδων, ώστε να φτάνουν σε ποιότητα τα μεγάλα ξένα περιοδικά Πληροφορικής.

Επίσης, επειδή παρουσιάζετε λίγα παιχνίδια, με αποτέλεσμα να υπάρχει καθυστέρηση εκ μέρους του περιοδικού στην παρουσίαση καινούριων παιχνιδιών, θα πρότεινα να μειωθεί ο αριθμός των σελίδων και των φωτογραφιών που αφιερώνετε για τα πολυσέλιδα παιχνίδια, ώστε να εξοικονομηθεί χώρος για την παρουσίαση περισσότερων παιχνιδιών αλλά και άλλων θεμάτων. Τέσσερις σελίδες μαζί με τις φωτογραφίες και τους πίνακες για ένα καλό παιχνίδι πιστεύω πως είναι υπεραρκετές. Αλλιώς γίνεται κουραστικό και μονότονο να διαβάζεις περισσότερα για το ίδιο παιχνίδι. Ακόμα όμως και με μια σελίδα γίνεται η δουλειά αν στριμωχτούν λίγο τα κείμενα και συρρικνωθούν οι φωτογραφίες.

Ακόμα θα σας παρακαλούσα να αναφέρετε τη λιανική τιμή πώλησης κάθε παιχνιδιού που παρουσιάζετε. Και το CD-ROM του περιοδικού, τόσο για την προστασία του όσο και από άποψη αισθητικής, καλό θα ήταν να μπει σε πλαστική θήκη και ας αυξηθεί έτσι η τιμή του PC Master. Με αυτά εφαρμοσμένα είμαι σίγουρος πως ο αριθμός πωλήσεων του περιοδικού θα ανέβει ψηλά.

Ενα γεγονός ωστόσο που με προβληματίζει με τα παιχνίδια για PC είναι πως ενώ το ένα περιοδικό βαθμολογεί ένα παιχνίδι με άριστα, το άλλο το ρίχνει αρκετά σκαλιά πιο κάτω. Για παράδειγμα, το "City of the Lost Children" ενώ ο κύριος Τσουρινάκης του έβαλε γενική βαθμολογία 90%, το περιοδικό PC Gamer του έβαλε 37%. Κάποιος που θέλει να αγοράσει αυτό το παιχνίδι αλλά και κάθε παιχνίδι με παρόμοιες βαθμολογίες τι θα κάνει;

Νομίζω πως το σημαντικότερο που μετράει σε ένα παιχνίδι είναι το gameplay και πως τα παιχνίδια θα πρέπει να βαθμολογούνται γενικά κυρίως με βάση αυτό το κριτήριο. Γιατί αν ένα παιχνίδι έχει καλό gameplay, συγχωρούνται οι ατέλειες στα γραφικά και τον ήχο. Αν όμως έχει καλά γραφικά και ήχο και gameplay αίσχος, τότε θα το βαρεθεί ο παίκτης του σύντομα. Το καλύτερο θα ήταν να είναι και τα τρία καλά αλλά λίγα παιχνίδια έχουν αυτό το προσόν.

Ισως για αυτό σε ορισμένα παιχνίδια είστε αρκετά ανεκτικοί ή παρασύρεστε εύκολα, λόγω των τέλειων γραφικών και του κρυστάλλινου ήχου, και βάζετε βαθμολογίες ανώτερες ή πολύ ανώτερες από αυτές που αξίζουν. Μη διστάσετε να δώσετε γενική βαθμολογία σε ένα παι-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

χνίδι 50%, 40%, 20% ή και 1% με βάση το gameplay του κυρίως, αν το αξίζει. Αλλωστε κανείς δεν σας πιέζει για να μην το κάνετε.

Κλείνοντας, θα ήθελα να πω πως το καλύτερο για τον υπολογιστή θα ήταν να χρησιμοποιηθεί ως μορφωτικό εργαλείο αλλά και για να κάνει κάποιος τη δουλειά του, όπως γράψιμο κειμένων, λογιστική, προγραμματισμό και άλλα. Εξαιρούνται βέβαια οι επαγγελματίες και οι μεγάλες εταιρίες. Γιατί αν χρησιμοποιήσει τον Η/Υ αποκλειστικά για παιχνίδια, θα τρέχει και δεν θα προλαβαίνει τις αναβαθμίσεις. Ηδη υπάρχουν παιχνίδια που θέλουν Pentium στα 200 MHz για να τα ευχαριστηθείς πλήρως και του χρόνου θα θέλουν στα 400 MHz. Καλύτερα είναι να πάρεις μια κονσόλα που και πιο οικονομική είναι και περισσότερο αντέχει στο χρόνο.

Σας ευχαριστώ,
Πέτρος Μάρκου

Φίλε Πέτρο,

Το περιοδικό μας/σας προσπαθεί ασταμάτητα να γίνει όσο καλύτερο μπορεί, με βάση πάντα τις απαιτήσεις σας. Απόδειξη αυτού και το ερωτηματολόγιο που δημοσιεύουμε τακτικά και πιστεύουμε θα βοηθήσει περαιτέρω.

Ας αρχίσουμε όμως με τα ερωτήματά σου:

1. Η εξήγηση στο πρόβλημά σου είναι ότι λόγω της φύσης του CD-ROM τα αρχεία που υπάρχουν σε αυτό έχουν το attribute read-only. Σε συνδυασμό με τη "σχεδίαση" της εντολής copy (είτε από DOS είτε από Windows), το χαρακτηριστικό αυτό μεταφέρεται όταν αντιγράφουμε ένα αρχείο. Για να το αφαιρέσεις, δεν έχεις παρά να δώσεις από τη γραμμή εντολών (prompt) του DOS την εντολή "ATTRIB -R" με παράμετρο το όνομα του αρχείου που σε ενδιαφέρει. Αν χρησιμοποιείς Win95, τότε μπορείς με δεξιό κλικ στο αρχείο να δεις τα Properties (ιδιότητες) και από εκεί να απο-επιλέξεις το Read Only attribute.

2. Η διαφορά στην ποιότητα θα παρουσιαστεί μόνο κατά την αναπαραγωγή MIDI αρχείων. Το wavetable δεν επηρεάζει την αναπαραγωγή των wav, οπότε, όπως ακούς τα wav τώρα, έτσι θα τα ακούς και με μία αναβάθμιση σε wavetable.

3. Πολλά από τα παιχνίδια, ακόμα και αυτά που αναφέρεις, χρησιμοποιούν το FM synthesizer για παραγωγή μουσικής. Αν λοιπόν κάνεις την εν λόγω αναβάθμιση, θα έχεις σαφώς καλύτερη ποιότητα στη μουσική του παιχνιδιού. Σχετικά με το θέμα της βαθμολογίας των παιχνιδιών, εάν σε ενδιαφέρει μόνο το gameplay, δεν έχεις παρά να κρίνεις με βάση μόνο τη σχετική επιμέρους βαθμολογία, που, έτσι κι αλλιώς, πάντα υπάρχει στα game reviews. Ευτυχώς ή δυστυχώς, πολλοί αναγνώστες συνυπολογίζουν και μάλιστα σε σημαντικό βαθμό στα κριτήριά τους τη στιγμή της αγοράς ενός νέου παιχνιδιού και άλλους παράγοντες, όπως είναι τα γραφικά ή ο ήχος, τους οποίους φυσικά δεν μπορούμε να αγνοήσουμε. Οσο για το City of Lost Children, φυσικά, κάθε συντάκτης έχει την προσωπική γνώμη του. Εσύ από την πλευρά σου μπορείς να λάβεις υπόψη σου τη γνώμη αυτού που εμπιστεύεσαι περισσότερο. Τέλος, σε ό,τι αφορά τις κονσόλες, δεν συμφωνούμε μαζί σου, αφού όσα κερδίζεις από την έλλειψη συνεχών hardware αναβαθμίσεων (για τις οποίες βέβαια έχεις δίκιο -οι εταιρίες ανακάλυψαν την "κότα που κάνει τα χρυσά αυγά"-), τα χάνεις εξαιτίας των ακριβών τιμών του software (δηλαδή των παιχνιδιών) στις consoles.

ΠΑΡΑΘΥΡΙΚΑ... ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Αγαπητό PC MASTER,

Θα μπω κατευθείαν στο θέμα για να μη σε κουράζω με καλά λόγια. Είμαι ένας νέος χρήστης PC με Cyrix 166+, 32MB RAM 16 bit κάρτα ήχου, κάρτα γραφικών PCI 2MB RAM EDO VIRGE VGA 3D 2000, σκληρό δίσκο QF 2,1 MB, CD drive 10x αμφιβόλου μάρκας OTI-HERMES και δυστυχώς άρχισαν τα μικροπροβλήματα.

1. Ενώ έχω εγκαταστήσει το FIFA 97 και ξεκινάει το παιχνίδι κανονικά, 3-4 φορές μου έχει παρουσιάσει το μήνυμα CD read error.

2. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όταν η μπάλα βγαίνει άουτ-κόρνερ ή την αποκρούει ο τερματοφύλακας ή ο διαιτητής σφυρίζει τη λήξη, το παιχνίδι παγώνει για 2-3 δευτερόλεπτα. Κατά τη διάρκεια αυτών των δευτερολέπτων, το κόκκινο λαμπάκι του PC αναβοσβήνει ώσπου να ανάψει το πράσινο του CD drive και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά.

3. Γιατί τα Windows 95 μου έχουν ξεκινήσει 3-4 φορές σε safe mode;

4. Κατά τη διάρκεια του FIFA 97 μου παρουσιάστηκαν τα κάτωθι μηνύματα: "Παρουσιάστηκε μία ανεπανόρθωτη εξαίρεση ΟΕ στο (...). Η τρέχουσα εφαρμογή θα τερματιστεί." και "Παρουσιάστηκε εξαίρεση στο ΟΕ στο (...). Ισως είναι δυνατόν να συνεχίσετε. Θα χάσετε όσες πληροφορίες δεν έχουν αποθηκευτεί σε όλες τις εφαρμογές". Πάτησα reset και ο υπολογιστής ξεκίνησε κανονικά.

Οπως καταλαβαίνετε, με έχει πιάσει πανικός γιατί από το πρώτο μου κιόλας παιχνίδι έχω προβλήματα. Συγγνώμη αν σας κούρασα, σας παρακαλώ βοηθήστε με να βγω από τις μαύρες σκέψεις.

Ευχαριστώ,
Γιώργος από Κόρινθο

Φίλε Γιώργο,

1. Δοκίμασε να καθαρίσεις το CD από τυχόν σκόνες ή δαχτυλιές. Αν συνεχίσει το read error, τότε προσπάθησε να καθαρίσεις και την κεφαλή του CD-ROM με ένα από τα ειδικά καθαριστικά που κυκλοφορούν στην αγορά.

2. Αν παίζεις το παιχνίδι από Windows 95, τότε αυτό είναι απολύτως λογικό και οφείλεται στο caching που κάνουν τα Windows στο CD-ROM.

3. Μάλλον θα έκλεισες τον υπολογιστή σου ή θα έκανες reset χωρίς πρώτα να κάνεις Shutdown τα Windows. Καλό θα ήταν να ελέγξεις το δίσκο σου για λάθη με το scandisk και από 'δώ και πέρα να κάνεις κανονικά shutdown.

4. Μία είναι η λύση, φίλε μου. Να τρέχεις τα DOS παιχνίδια από περιβάλλον DOS και όχι μέσα από τα Windows 95. Δυστυχώς τα προβλήματα με τα Windows δεν έχουν ακόμα εξαφανιστεί...

ΤΑ ΒΑΣΑΝΑ ΕΝΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΤΗ

Αγαπητό PC MASTER,

Θα ήθελα πρώτα να συγχαρώ όλους εκείνους που πίσω από τις 180 σελίδες που κυκλοφορούν κάθε μήνα μας κρατάνε συντροφιά από τις βροχερές μέρες του χειμώνα ως τις ηλιόλουστες του καλοκαιριού.

Σκοπός του γράμματός μου είναι να σου εξιστορήσω μία κωμικοτραγική ιστορία που μου συνέβη πριν από λίγο καιρό. Ολα άρχισαν την ημέρα που ήρθε ο πρόεδρος του σχολείου για να μου πει να του σχεδιάσω μια εικόνα για τη χοροεσπερίδα του Λυκείου μας, μέσω υπολογιστή. Ως εδώ καλά. Επρεπε όμως να την εκτυπώσω κιόλας. Παίρνω τους δρόμους και εγώ για να βρω ένα μαγαζί να κάνω τη δουλειά μου.

Μπαίνω στο πρώτο μαγαζί που βρήκα και είπα της κοπελιάς η οποία ήταν εκεί να μου εκτυπώσει την εικόνα. Φορτώνει το αρχείο μέσα από το Corel και πατάει την εντολή της εκτύπωσης. Ο εκτυπωτής τίποτα. Αφού παιδευτήκαμε για κάνα μισάωρο, της πρότεινα να "βγει" στο DOS για να κάνουμε από 'κεί τη δουλειά μας.

"Οχι, μου λέει, δεν βγαίνω στο DOS γιατί δεν το γνωρίζω και φοβάμαι μήπως πάθει τίποτα ο υπολογιστής."

"Ξέρω εγώ", της απαντάω. "Μια εντολή θα πληκτρολογήσουμε και αυτό είναι όλο."

"Α! δεν ξέρω, μπορεί να χαλάσει και τι θα κάνω εγώ μετά;"

Βρε καλή μου, βρε χρυσή μου, τίποτα. Και σας ρωτάω εγώ μετά: Καλά δεν τους μαθαίνουν τίποτα εκεί στις σχολές; Μόνο να ανοίγουν το Corel ή ένα Paint-Shop Pro και να δουλεύουν;

Αν είναι δυνατόν. Τέλος πάντων, σηκώνομαι και φεύγω από εκεί μια και δεν κατάφερα τίποτα. Αφού γύρισα τρία μαγαζιά, τα οποία δεν είχαν ούτε έναν έγχρωμο εκτυπωτή, έφτασα στο δεύτερο μαργαριτάρι. Εκείνη τη στιγμή μόλις είχε ανοίξει το Corel. Την πλησιάζω και της λέω τι ακριβώς ήθελα. Μόλις έφτασα στο σημείο να της πω πως ήταν συμπιεσμένο, κατσούφιασε.

"Δεν υπάρχει πρόβλημα", της λέω, "ξέρω εγώ και θα σας πω ακριβώς τι να κάνετε."

"Δεν μπορώ γιατί θα πρέπει να κλείσω πολλά προγράμματα και μέχρι να το αποσυμπιέσω κιόλας θα μου πάρει τουλάχιστον δύο ώρες."

Ναι, ναι. Καλά ακούσατε. ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ δύο ώρες. Και μίλαγε πολύ σοβαρά. Αφού μουρμούρισα αρκετά #2! & #, συνέχισα το δρόμο μου. Για να μη μακρηγορώ, ενώ είχα γυρίσει γύρω στα δέκα μαγαζιά και είχα ξοδέψει πάνω από τρεις ώρες στο δρόμο με τα πόδια, κατάφερα τελικά να βγάλω την πολυπόθητη εικόνα.

Ποιο είναι το ηθικό δίδαγμα; Ξεκινάς την αναζήτηση τουλάχιστον μια εβδομάδα πριν, για να μπορέσεις και εσύ να κάνεις τη δουλειά σου, ή πηγαίνεις και αγοράζεις έναν εκτυπωτή ωραία και καλά. Τα συμπεράσματα τα βγάζετε εσείς οι ίδιοι...

Με μεγάλη αγάπη και εκτίμηση,

Μάρκος Χαρατζάς

Ηράκλειο

▼ Τι να πει κανείς, φίλε μας; Μα κι εσύ, βρε παιδί μου, να τους πας το αρχείο συμπιεσμένο... Αντλία αποσυμπίεσης ήθελες να διέθεταν, τέλος πάντων, οι άνθρωποι; Ακούς εκεί απαιτήσεις...

Πέρα βέβαια από την πλάκα, η ελλιπής εκπαίδευση που παρέχεται σε ορισμένες ελεύθερες σχολές αποτελεί ένα μεγάλο θέμα, το οποίο δεν είναι καθόλου απίθανο να μας απασχολήσει στο άμεσο μέλλον.



ΕΔΩ ΤΟ CD-ROM, ΕΚΕΙ ΤΟ CD-ROM, ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ CD-ROM;

Αγαπητό PC MASTER,

Την αφορμή για να σου γράψω μου την έδωσε ο νέος υπολογιστής που πήρα (ένας Pentium 100MHz, 800MB HD, SVGA, SoundBlaster, 8MB RAM και CD-ROM8x). Επειδή είμαι αρχάριος στο χώρο των PCs, θέλω να μου λύσεις ορισμένες απορίες και προβλήματα:

1. Βάζοντας σε λειτουργία τον υπολογιστή, τρέχουν αυτόματα τα Win95. Πηγαίνοντας στον πίνακα ελέγχου, δεν εμφανίζεται το εικονίδιο του CD-ROM (το ίδιο και στο DOS όπου πληκτρολογώντας D: {ENTER} βγάζει μήνυμα μη αναγνώρισης της συσκευής). Τι μπορώ να κάνω; Πάντως η συσκευή παίρνει ρεύμα κανονικά.

2. Προσπαθώντας να λύσω μόνος μου το πρόβλημα (ήταν ανάγκη;) εγκατέστησα στο σκληρό μία δισκέτα με τίτλο IDE-DRIVER. Εκεί πείραξα διάφορα "πράγματα" και αφού είδα ότι δεν γίνεται τίποτα, έκλεισα τον υπολογιστή. Την επόμενη μέρα που τον άνοιξα, καθώς βγήκε η εισαγωγική οθόνη των Win95 (ενώ συνεχίζει να φορτώνει κανονικά από το σκληρό δίσκο), μου

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

έβγαζε το εξής "ευχάριστο" μήνυμα: "VIA DOS driver must install first. The disk driver cannot be loaded. To continue starting windows without using the 32-bit disk driver, press any key...". Από αυτήν τη στιγμή και μετά δεν έχω ούτε disk drive, ενώ όποτε το βάζω να δουλέψει, οι δισκέτες δεν φορτώνουν και το σύστημα κολλάει. Ετσι τώρα έμεινα μόνο με το σκληρό δίσκο σε λειτουργία. Ισως να μη φταίει η παραπάνω δισκέτα, γιατί μετά την εγκατάστασή της το drive A: δούλευε κανονικά. Από ό,τι θυμάμαι, πρέπει να πείραξα και την "Εγκατάσταση νέου υλικού" μέσα από τα Win95.

Είναι η πρώτη φορά που γράφω στο περιοδικό και θα ήμουν ευγνώμων αν δημοσιεύατε το γράμμα μου.

ΥΓ. 1: Σε περίπτωση δημοσίευσης, παρακαλώ να μου δώσετε όσο πιο απλές απαντήσεις γίνεται, διότι είμαι τελείως αρχάριος στα PCs (η προϋπηρεσία μου είναι ένας AMSTRAD CPC 6128!!!!).

ΥΓ. 2: Συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματος, αλλά ήθελα να παρουσιάσω αναλυτικά το πρόβλημά μου.

Με εκτίμηση,
Αρίσταρχος Παπαδόπουλος

▼ Φίλε Αρίσταρχε,
Καλώς ήλθες στο χώρο των PCs! Οπως θα είδες ο κόσμος τους είναι λιγάκι διαφορετικός και πιο πολύπλοκος από αυτόν του Amstrad... Λοιπόν, το πρόβλημά σου θα σταματήσει να είναι πρόβλημα κάνοντας τα παρακάτω. Καταρχήν, θα πρέπει να τρέξεις την "Εγκατάσταση νέου υλικού", αφήνοντάς την να ψάξει για νέες συσκευές στο σύστημα. Αφού τελειώσει και κάνεις restart τα Windows, κοίτα στο εικονίδιο "Ο υπολογιστής μου" για το αν έχει εμφανιστεί το CD-ROM drive. Αν όχι, κάνε εγκατάσταση των Windows από την αρχή, για να διορθωθούν και τα υπόλοιπα λάθη που παρουσιάζονται.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΜΕ... ΒΑΡΥΤΗΤΑ

PC MASTERάρα ατέλειωτη,

Είμαι ένας αναγνώστης σου από τους πλέον αρχαίους, καθώς σε διαβάζω ανελλιπώς από το 25ο τεύχος σου. Μέσα σε αυτά τα 6 χρονάκια - και τώρα που το σκέφτομαι - έχεις γίνει για μένα κάτι σαν καθεστώς. Ενα γερό ναρκωτικό που όμως μόνο κακό δεν κάνει στην υγεία μου (λιγάκι στην τσέπη βέβαια αλλά...). Δεν μπορώ να σου περιγράψω την αγωνία μου τις στιγμές που ο περιπτεράς ακουμπά στα χέρια μου το τευχάκι του μήνα, κάθε μήνα εδώ και 6 χρόνια.

Κατά τα άλλα, είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω και αυτό γιατί με τη δεδομένη βαρύτητα που έχει η γνώμη μου για το περιοδικό - όπως όλων των αναγνωστών αλλά και ειδικά των παλαιότερων - κρίνω αναγκαίο να σου εκφράσω κάποιες απόψεις μου για την ύλη σου ή κάποια σχόλια τέλος πάντων πάνω σε αυτή.

- Καταρχήν, πολλάααααα congratulations για την εκπληκτικά μοντέρνα και αισθητική όψη σου. Δεν συγκρίνεσαι ούτε με τα ξένα περιοδικά. Good work Compupress. (Ανάλογα συγχαρητήρια πηγαίνουν και στο "αδελφό" περιοδικό Computer Για Ολους, αλλά αυτό είναι άλλη ιστορία.)

- Οι νέες στήλες Top Ten και Hall of Fame μόνο καλοδεχούμενες θα μπορούσαν να είναι. Την ευθύνη για την καλή πορεία τους όμως την έχουμε εμείς οι αναγνώστες σου, γι' αυτό αν υπάρξει μικρή ανταπόκριση έχεις υποχρέωση να μας ταρακουνήσεις ακόμη και με βίαιες μεθόδους (να βάλεις π.χ. στο εξώφυλλο του CD τον Πατρίκο να μας τρίζει τα δόντια του).

- Ερώτηση κρίσεως: Αφού το Face to Face υπάρχει στο CD, γιατί να υπάρχει και στο έντυπο καταλαμβάνοντας δύο πολύτιμες σελίδες με ένα μικρού ενδιαφέροντος θέμα;

- Ο αρθρογράφος του "Μεταξύ μας" είναι και πολύ τύπος. (Ποιος είναι αλήθεια;) Παρομοίως και για τον David που αντικατέστησε επάξια τον Χριστακόπουλο στο "PC Experience".

- Ενα μεγάλο μπράβο για την ποιότητα των ανανεωμένων software και hardware reviews σου. Το μόνο που λείπει είναι μια πιο συχνή παρουσίαση συγκριτικών.

- Οσο για τα games reviews, δεν υπάρχουν καλύτερα στο κόσμο. Προτείνω πάντως δίπλα στη βαθμολογία με σχήμα ραβδογράμματος να δίνεται η συγκριτική θέση ομοειδών παιχνιδιών. Π.χ., η ράβδος του Quake να είναι λίγο ψηλότερη από αυτήν του Duke και ακόμα πιο λίγο σε σχέση με του Powerslave (που πιστεύω με την ευκαιρία ότι ψιλοθάφτηκε στο τεύχος 83).

- Επειγόντως δύο σελίδες με Internetική ύλη γενικού περιεχομένου.

- Κάντε κάτι με την στήλη Αλληλογραφία. Δεν μπορεί να ακούγονται ερωτήσεις του τύπου: Θέλω να πάρω computer, τι να πάρω; Ή έχω έναν Pentium στα 16000..00 MHz, πόσο θα αντέξει; Α, να μην το ξεχάσω: Τι φρούτο ήταν αυτός ο Tasos "the Satan" - μας φόβισες, ρε μάγκα - στην αλληλογραφία του τεύχους 83; Ε, ρε και να πλακώσει κανένας κομμουνισμός...

- Οι διαγωνισμοί και τα ερωτηματολόγια πρέπει - όπως και βλέπω να γίνεται - να καθιερωθούν.

- Το CDάκι αρκετά καλό, αν



και οι 6 σελίδες που του αφιερώνονται είναι πάρα πολλές. Δύο σελίδες και καλά μας είναι, αφού το user interface ειδικά δεν χρειάζεται παρά ελάχιστη αναφορά.

- Κάντε και κανένα αφιερωματάκι ιστορικού χαρακτήρα πού και πού, έτσι για να εμπλουτίζουμε τις γνώσεις μας. Π.χ. "Το Internet χθες, σήμερα και αύριο" ή "Το πέρασμα από τον 80086 στην MMX τεχνολογία". Λείπει ακόμα μια στήλη εκπαιδευτικού χαρακτήρα. Γιατί δεν ξεκινάτε σειρά μαθημάτων πάνω στο Office;

- Μην επεκταθείτε σε ξένη με τους PCs θεματολογία σε καμία περίπτωση (η στήλη RPG θεωρείται σχετική). Το λέω αυτό γιατί στο πρόσφατο ερωτηματολόγιο υπάρχει μια ύποπτη ερώτηση σχετικά με τα λοιπά ενδιαφέροντά μας και λοιπά. Μη μου πεις ότι από τον Σεπτέμβρη θα μας δίνεις τα στατιστικά των αγώνων μπάσκετ του Σαββάτου;

- Φοβερή ιδέα το Movies & Fun. Να καθιερωθούν κάτι τέτοιες συναντήσεις για να γνωριστούμε, επιτέλους, από κοντά. (Κυρίως με κάτι Μαρίες και Λουκίες που έχετε... χμ, σοβαρότης.)

Αυτά ήταν, λοιπόν. Μεγάλο βγήκε το άτιμο το γράμμα, αλλά πολύ θα ήθελα να το δω δημοσιευμένο. Συντάκτη (who are you, τέλος πάντων), μην κάνεις την παλαβή. Δύο φορές στα 6 χρόνια σου γράφω.

ΥΓ. 1: Τσουρινάκης και Πατρίκος και τα άλλα παιδιά for ever.

ΥΓ. 2: Γιατί μια ζωή αναβαθμίζω τη μνήμη μου;

ΥΓ. 3: PC MASTER + Heavy Metal + AD&D + ΠΑΟ + Μαρία (she knows who she are) = τρέλα, πώρωση, πώς το λένε τέλος πάντων.

ΥΓ. 4: Παλιόγαυροι, χαρείτε φέτος, γιατί από του χρόνου τελειώνουν τα ψωμιά σας. Πάλι από κάτω θα σας έχουμε. Βάζελοι, ψηλά το κεφάλι. We are still fans of a legendary team.

ΥΓ. 4: Ασχετο: Το Phantasmagoria II χρησιμοποιεί ίδιας τεχνικής γραφικά με το The Beast Within;

The Metal King

Αγαπητέ φίλε,

Καταρχήν, σε ευχαριστούμε θερμά για τον κόπο που έκανες να μας γράψεις τις προτάσεις σου για το περιοδικό και ελπίζουμε το παράδειγμά σου να μιμηθούν και άλλοι αναγνώστες. Ως προς τα σχόλιά σου για κάποιες από τις στήλες του περιοδικού, δημοσιεύουμε το ερωτηματολόγιο ακριβώς για να δούμε ποιες από αυτές σας αρέσουν και ποιες όχι. Σύντομα, πάντως, θα δεις πολλά από όσα μας προτείνεις να γίνονται πραγματικότητα... (κάποια άλλα βέβαια θα τα αγνοήσουμε για σπάσιμο). Τις Μαρίες και τις Λουκίες μας να τις αφήσεις ήσυχες (τις έχουμε για προσωπική χρήση), ενώ το τέταρτο υστερόγραφό σου ήταν όντως άσχετο.

ΙΟΙ ΚΑΙ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ

Αγαπητό περιοδικό, γεια σου.

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και έχω διαβάσει όλα τα τεύχη σου. Οι στήλες κάθε τεύχους σου είναι εκπληκτικές και το CD φανταστικό.

Περνάω κατευθείαν στα προβλήματά που με απασχολούν, για συντομία χρόνου και χώρου. Είχα έναν Pentium 90, 16MB RAM, CD-ROM 4x, Diamond Stealth 2MB, SoundBlaster 16 και οθόνη Sony 15". Πρόσφατα έκανα μία αναβάθμιση και τώρα έχω έναν Pentium 133, 32 MB RAM και CD-ROM 12x, όλα τα άλλα παρέμειναν ίδια.

1. Στα παιχνίδια που χρησιμοποιούν το αρχείο DOS4GW, ενώ η εισαγωγή φορτώνει κανονικά και παίζω για λίγο, μετά από λίγο κολλάνε, ενώ πριν από την αναβάθμιση δούλευαν όλα κανονικά. Συγκεκριμένα, στο παιχνίδι NBA LIVE 97, ενώ παίζει εισαγωγή κανονικά, μετά από λίγη ώρα παιχνιδιού μού βγάζει το μήνυμα: DOS/4GW professional Error (2001). Βγάζει έναν πίνακα με διάφορες τιμές και παρακάτω λέει crash address 1:00D9269 και κολλάει. Αλλες φορές πάλι υπάρχουν κάτι παράσιτα στην οθόνη ή κολλάει η οθόνη. Παρόμοια μηνύματα μου βγάζει και στα Formula One Grand Prix 2 και Red Alert. Το έστειλα για service και όλα είναι μια χαρά. Ιό δεν βρίσκω και δεν νομίζω να υπάρχει. Γιατί πριν από την αναβάθμιση δεν υπήρχε πρόβλημα; Τώρα τι μπορεί να φταίει;

2. Σε δισκέτες που έχω προγράμματα σε μορφή αρχείων Backup, πώς μπορώ να ανιχνεύσω ιό; Επηρεάζονται αυτά τα αρχεία από ιούς;

3. Αν συνδεθώ με το Internet και θέλω να δω πληροφορίες, παραδείγματος χάριν, για το NBA, υπάρχει φόβος για ιό ή μόνο αν κατεβάσω και πάρω ένα αρχείο;

4. Θα ήθελα να κάνεις ένα συγκριτικό τεστ σε modem.

Φιλικά,

Θανάσης - Αγρίνιο.

ΥΓ. 1: Συγγνώμη για το μακροσκελές γράμμα και ελπίζω σε γρήγορη δημοσίευση.

ΥΓ. 2: Περιμένω γρήγορη απάντηση και όχι να πάει το γράμμα στα σκουπίδια.

Φίλε Θανάση,

1. Υποθέτοντας ότι τα παιχνίδια τα τρέχεις από καθαρό DOS, έχουμε και λέμε: Υπάρχει περίπτωση τα νέα chip-άκια μνήμης που πήρες να δουλεύουν σε διαφορετική ταχύτητα από τα παλιά και αυτό να προκαλεί όλα τα προβλήματα. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, θα χρειαστεί να μπεις στο setup του υπολογιστή σου και να αυξήσεις τα wait states ένα κάθε φορά. Επίσης, αν υπάρχει επιλογή DRAM Speed και βρίσκεται στο Fastest ή το Faster, δοκίμασε να την κατεβάσεις στο Slower. Ολα αυτά θα τα βρεις στο Advanced Chipset Setup.

2. Τα αρχεία Backup δεν προσβάλλονται από ιούς, αλλά υπάρχει πάντα η πιθανότητα να είχαν προσβληθεί προτού ακόμα κάνεις το Backup. Για να ελέγξεις ένα τέτοιο αρχείο, μπορείς να δώσεις εντολή στο antivirus που χρησιμοποιείς να ψάχνει όλα τα αρχεία και όχι μόνο τα εκτελέσιμα. Καλό θα ήταν όμως και στην περίπτωση που κάνεις ένα restore να ελέγξεις και πάλι μετά την ολοκλήρωσή του το δίσκο σου.

3. Με απλό surfing στο Internet δεν κινδυνεύεις από κανέναν ιό. Κινδυνεύεις μόνο στην περίπτωση που κατεβάσεις στον υπολογιστή σου κάποιο μολυσμένο πρόγραμμα και το τρέξεις.

4. Από τη στήλη "PC Νέα" κατά καιρούς έχουν παρουσιαστεί διάφορα modems σε όλες τις ταχύτητες και για όλα τα γούστα (με τηλεφωνητή, δυνατότητες fax κ.ά.). Πιστεύω ότι ρίχνοντας μία ματιά θα μπορέσεις να κατασταλάξεις σε κάποιο. ■

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Βασίλη Παπαδάκη

BMP ΚΑΙ WAV

Αγαπητό PC Master,

Καταρχήν, θα ήθελα να σου δώσω τα θερμά μου συγχαρητήρια για την εξαίρετη ύλη σου καθώς και για τις αξιόλογες παρουσιάσεις σου. Το να αναφερθώ εκτενέστερα στην αξία του περιοδικού δεν το κρίνω ιδιαίτερα σκόπιμο, αφού είναι γνωστό ότι είσαι το πιο ποιοτικά ανώτερο σε όλους τους τομείς περιοδικό Η/Υ στην Ελλάδα. Ασχολούμαι με τη γλώσσα προγραμματισμού QBasic και χρειάζομαι τη βοήθειά σου για τη λύση ενός προβλήματος.

Εφτιαξα ένα πρόγραμμα παρόμοιο με αυτό που είχες δημοσιεύσει στο τεύχος 74 (σελ. 120-121). Εμφανίζει βέβαια εικόνες .BMP, αλλά ακόμα και σε υπολογιστή Pentium εμφανίζονται αργά. Ετσι, πρόσθεσα στο τέλος του προγράμματος, και μετά την εμφάνιση της εικόνας, μια εντολή BSAVE, ώστε να μπορώ αργότερα να εμφανίζω την εικόνα ταχύτατα με την εντολή BLOAD. Ομως οι εικόνες με τη χρήση της BLOAD από έγχρωμες που ήταν γίνονταν ασπρόμαυρες.

Θα ήθελα να μου φτιάξεις ένα πρόγραμμα που να το προσθέσω στο πρόγραμμα του τεύχους 74 και να κάνει τα εξής: να σώζει την εικόνα σαν ένα αρχείο ονόματος PICTURE και στη συνέχεια να την εμφανίζει ταχύτατα στην οθόνη σε ένα άλλο πρόγραμμα.

Εγώ για να πετύχω την ταχύτατη εμφάνιση της εικόνας κάνω την εξής διαδικασία, λίγο προτού κλείσει το πρόγραμμα:

```
DEF SEG=&HA000
BSAVE "PICTURE", 0, 65535
```

Στη συνέχεια, σε ένα άλλο πρόγραμμα:

```
DEF SEG=&HA000
BLOAD "PICTURE", 0
```

Ομως η εικόνα εμφανίζεται μεν ταχύτατα αλλά ασπρόμαυρη.

Θα ήθελα επίσης να μου φτιάξεις άλλο ένα πρόγραμμα το οποίο θα μπορεί να τρέξει ένα .WAV αρχείο σε QBasic φυσικά. Θα σε παρακαλούσα να δημοσιεύσεις την απάντηση στο επόμενο τεύχος. Σε παρακαλώ, μη μου πεις να ανατρέξω σε κάποιο παλαιότερο τεύχος γιατί μου είναι δύσκολο.

Ευχαριστώ.
Φιλικότατα
Κωνσταντίνος Γιαννούλης

✔ Σωστά εμφανίζεται η εικόνα ασπρόμαυρη (συγκεκριμένα δεν πρέπει να εμφανίζεται ασπρόμαυρη, αλλά με αλλαγμένα χρώματα). Αυτό γίνεται γιατί δεν έχεις ορίσει ποια χρώματα θα υπάρχουν στην παλέτα της VGA. Η VGA για να εμφανίσει χρώματα στην οθόνη, πρέπει να ορίσεις την παλέτα των χρωμάτων της. Υπάρχουν 256 καταχωρητές χρωμάτων (ή 16 ανάλογα την κατάσταση οθόνης), οι οποίοι προγραμματίζονται ένας - προς - ένας (0-255). Μόλις δώσεις τα χρώματα που θέλεις με την εντολή PALETTE, η εικόνα θα εμφανιστεί σωστά. Τα δεδομένα που υπάρχουν στην περιοχή A000h δεν είναι χρώματα αλλά δείκτες στους καταχωρητές της παλέτας, οι οποίοι με τη σειρά τους περιέχουν το κατάλληλο ή όχι χρώμα (όπως στην περίπτωσή μας). Γι' αυτό θα χρειαστεί να αποθηκεύσεις και την παλέτα του εκάστοτε αρχείου και να τη φορτώσεις μετά. Γι' αυτόν το λόγο όλα ανεξαρτήτως τα formats εικόνων περιέχουν έναν πίνακα με τον ορισμό των χρωμάτων (δηλαδή, την παλέτα). Και για έναν ακόμη λόγο: για να μην είμαστε αναγκασμένοι να φορτώνουμε δύο αρχεία.

Στη συνέχεια σου δίνω τον κώδικα που θα πρέπει να προσθέσεις στο αρχικό πρόγραμμα μετά την εντολή CLOSE #1. Πρόσεξε ότι έχω χρησιμοποιήσει επέκταση στα ονόματα, για να μη σώζονται με επέκταση .BAS, αφού δεν είναι αρχεία Basic.

```
DEF SEG = &HA000
BSAVE "PICTURE.PIC", 0, 65535
DEF SEG = VARSEG(PaletteTable(0))
' 6*16=96 bytes είναι ολόκληρος ο
  πίνακας
BSAVE "PICTURE.PAL",
  VARPTR(PaletteTable(0)), 96
```

Τώρα σε ένα άλλο πρόγραμμα θα γράψεις τα εξής:

```
TYPE PaletteEntry
Blue AS INTEGER
Green AS INTEGER
Red AS INTEGER
END TYPE
DIM PaletteTable(0 TO 15) AS
  PaletteEntry

SCREEN 12
'Διαβάζουμε όλη την παλέτα των
  χρωμάτων με τη μία
 DEF SEG =
  VARSEG(PaletteTable(0))
 BLOAD "PICTURE.PAL",
  VARPTR(PaletteTable(0))
'Τη βάζουμε στους καταχωρητές
  της VGA
 FOR I = 0 TO 15
 PALETTE I, 65536 *
  PaletteTable(I).Blue + 256& *
  PaletteTable(I).Green +
  PaletteTable(I).Red
 NEXT I
'Τώρα εμφανίζουμε την εικόνα
```



Τα τελευταία προϊόντα της σειράς καρτών SoundBlaster.

```
DEF SEG = &HA000
BLOAD "PICTURE.PIC", 0
END
```

Οπως θα διαπιστώσεις, αυτή η ρουτίνα είναι γρήγορη, αλλά αργεί αρχικά λόγω της ανανέωσης ολόκληρης της παλέτας. Φυσικά, εάν το δοκιμάσεις με μια εικόνα που πιάνει όλη την οθόνη, μπορεί να παρατηρήσεις κι εκεί κάποια καθυστέρηση. Ενας ακόμη καλύτερος τρόπος είναι αυτός που είχε δημοσιευθεί στο τεύχος Μαρτίου (αρ. 82) με τη χρησιμοποίηση ενός ενδιάμεσου χώρου μνήμης (buffer). Παρόλο που το πρόγραμμα αναφερόταν σε BMP 256 χρωμάτων, μπορεί πολύ εύκολα να μετατραπεί και για 16. Ας περάσουμε τώρα στον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να παίξετε αρχεία .WAV στη SoundBlaster. Θα πρέπει να κάνουμε πρώτα μια μικρή ιστορική αναδρομή, καθώς υπάρχουν πολλές SoundBlaster και δεν είναι όλες ίδιες.

SoundBlaster v1.0, v1.5 chip synthesizer Yamaha OPL 2 (FM synthesis), DSP 8bit

SoundBlaster v2.0 chip synthesizer Yamaha OPL 3 (FM synthesis), DSP 8bit

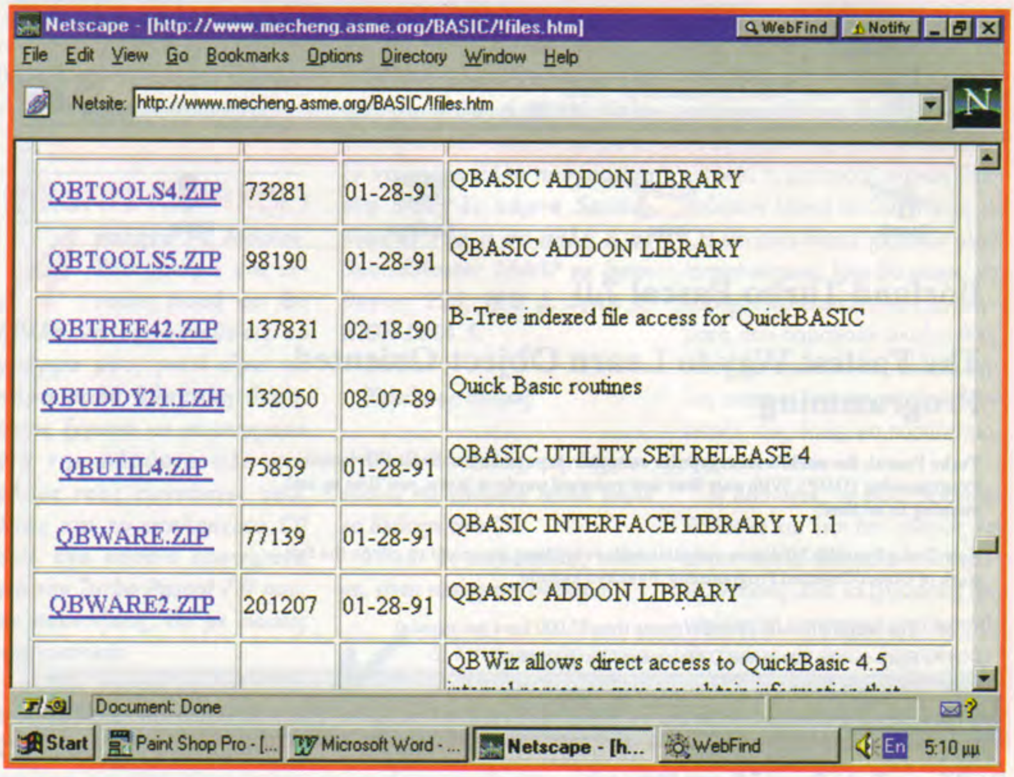
SoundBlaster v2.0Pro OPL3 και chip μείκτη για ρύθμιση εντάσεως εισόδων και εξόδων (mixer), DSP 8bit

SoundBlaster 16 OPL3, mixer, DSP 16bit (ηχογράφηση/αναπαραγωγή)

SoundBlaster 16ASP OPL3, mixer, DSP 16bit, chip Advanced Signal Processor ή CSP Compressed Signal Processor) για συμπίεση δεδομένων σε πραγματικό χρόνο, δίνοντας τη δυνατότητα αναγνώρισης φωνής (μέσω υψηλού ρυθμού δειγματοληψίας)

SoundBlaster 32 OPL3, mixer, DSP 32bit, ASP

SoundBlaster AWE32 OPL3, mixer, DSP 32bit, ASP και ROM με ψηφιοποιημένα δείγματα ήχου για πιο πιστή αναπαραγωγή σε σχέση με το OPL3



Εδώ θα βρείτε πολλά χρήσιμα utilities και προγράμματα σε Basic.

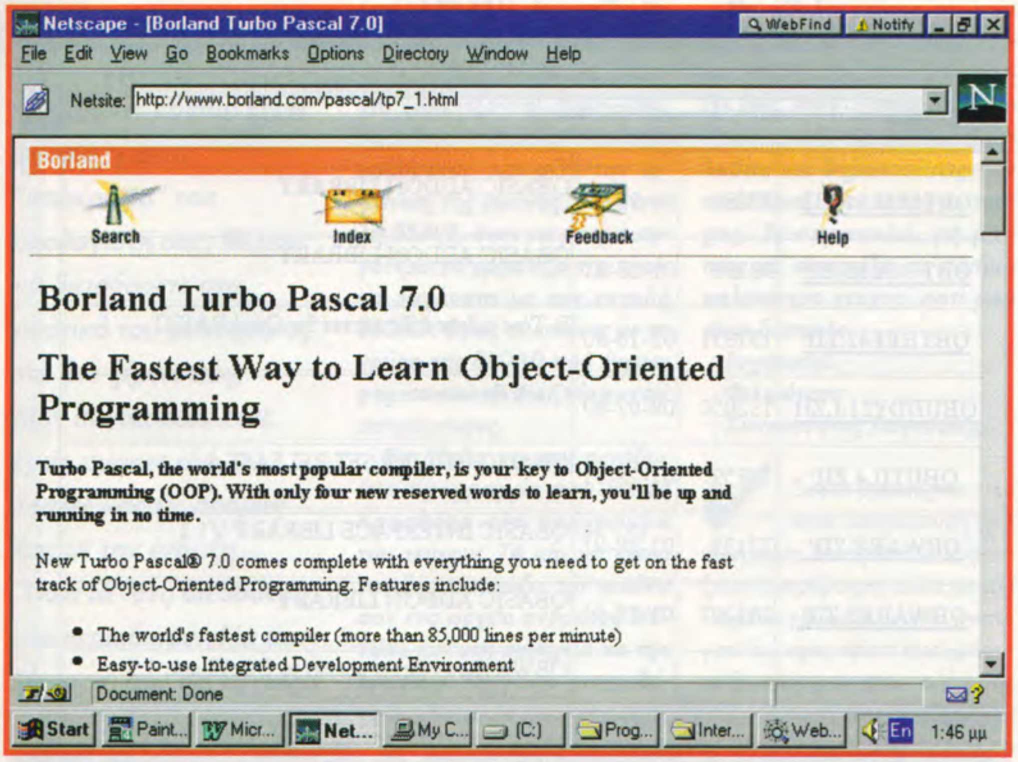
Το DSP (Digital Signal Processor) είναι ένας μετατροπέας ψηφιακού σήματος σε αναλογικό και αναλογικού σε ψηφιακό (δηλαδή DAC/ADC: Digital to Analog Converter/Analog to Digital Converter). Αναλογικό σήμα που μετατρέπεται σε ψηφιακό είναι η φωνή μας από το μικρόφωνο με το οποίο την αποθηκεύουμε στο δίσκο. Ψηφιακό σήμα που μετατρέπεται σε αναλογικό είναι η ηχητική επένδυση ενός παιχνιδιού που ακούγεται από τα ηχεία. Επίσης, έχει τη δυνατότητα επεξεργασίας εντολών MIDI και ελέγχου της θύρας MIDI. Υπάρχουν διάφορων ειδών DSPs που το κύριο χαρακτηριστικό τους είναι τα bits στα οποία μπορούν να ψηφιοποιήσουν και τα bits στα οποία μπορούν να αναπαράγουν τον ήχο. Ετσι, η SoundBlaster ξεκίνησε με DSP στα 8bits, τα οποία δεν είχαν διαφορές από έκδοση σε έκδοση, μετά πήγε στα 16 και πρόσφατα στα 32. Ολες οι SoundBlaster περιλαμβάνουν ακόμη και ένα chip ελεγκτή DMA (Direct Memory Access), το 8237. Αυτό είναι υπεύθυνο για τη μεταφορά των δεδομένων από τη μνήμη του υπολογιστή στην κάρτα ήχου και αντίστροφα. Συγκεκριμένα, η διαδρομή που ακολουθείται για να παραχθεί ήχος είναι 8237 (μεταφορά), ASP (συμπίεση αν υπάρχει), ROM (χρήση δειγμάτων αν υπάρχει), OPL 2/3 (σύνθεση ήχων), DSP (μετατροπή), mixer (εξαγωγή ήχων). Για να αποθηκευθεί ήχος η διαδρομή είναι mixer, DSP, ASP, 8237. Υπάρχει και άλλος ένας τρόπος να παραχθεί ήχος χωρίς να περάσουμε από το 8237 DMA chip, προγραμματίζοντας το chip OPL για αυτόν το σκοπό. Αυτό παράγει τους ήχους, τους δίνει στο DSP, αυτό με τη σειρά του στο mixer και από εκεί στα ηχεία.

Το πρόγραμμα WAV.BAS που θα βρεις στο CD, παίζει αρχεία .WAV μέσα από την Qbasic χρησιμοποιώντας το chip DMA. Ο προγραμματισμός της SoundBlaster γίνεται σε πολύ χαμηλό επίπεδο, προσπελάζοντας άμεσα τις θύρες (ports) του επεξεργαστή. Αυτό έχει ως συνέπεια κάποιες φορές να τίθενται θέματα συγχρονισμού του προγράμματός μας με την ανταπόκριση των θυρών. Ξεκινώντας ψάχνουμε να βρούμε τις ρυθμίσεις (settings) που έχει η δική μας SoundBlaster. Αυτές υπάρχουν στην DOS μεταβλητή BLASTER (αν δώσετε σκέτο SET στο DOS θα τη δείτε). Η μεταβλητή BLASTER έχει την εξής μορφή:

BLASTER=A220 I5 D1 H5

όπου: το A είναι η βασική διεύθυνση θύρας (Base Port Address) σε δεκαεξαδικό, το I ο αριθμός διακοπής που χρησιμοποιεί η κάρτα (IRQ number), το D το 8bit κανάλι DMA (άμεσης προσπέλασης μνήμης) και το H είναι το 16bit κανάλι DMA.

Αφού διαβάσουμε αυτές τις με-



Η σελίδα της Turbo Pascal 7.0 στον Web.

ταβλητές, κάνουμε reset την κάρτα στέλνοντας στον καταχωρητή Reset του DSP το 1.

Ο καταχωρητής Reset του DSP βρίσκεται στη διεύθυνση Base+6. Δίνοντάς του την τιμή 1, σταματάμε οτιδήποτε έκανε μέχρι τότε. Επειτα από λίγο (περιμένουμε να προλάβει να ανταποκριθεί το κύκλωμα), του στέλνουμε την τιμή 0. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μπουν οι εξ ορισμού τιμές σε όλους τους καταχωρητές του DSP. Για να δούμε ότι η διαδικασία ολοκληρώθηκε χωρίς κανένα πρόβλημα, θα πρέπει να πάρουμε απάντηση ότι το DSP είναι διαθέσιμο να το χρησιμοποιήσουμε, ελέγχοντας το bit 7 στον καταχωρητή Avail του DSP. Επίσης, θα πρέπει να μας απαντήσει με το δεκαεξαδικό AA στον καταχωρητή Read. Ας δούμε όμως τη διαδικασία σε γενικότερες γραμμές:

1. Διαβάζουμε τη μεταβλητή BLASTER.

2. Κάνουμε Reset τη SoundBlaster.

3. Διαβάζουμε το Header του αρχείου WAV που περιέχει πληροφορίες για το πώς πρέπει να αναπαραχθεί το αρχείο.

4. Ανοίγουμε τα ηχεία, ρυθμίζουμε την ένταση και το ρυθμό αναπαραγωγής.

5. Διαβάζουμε ένα κομμάτι του αρχείου.

6. Επιλέγουμε όλες τις παραμέτρους που χρειάζεται το κανάλι DMA.

7. Δίνουμε τη διεύθυνση του buffer που περιέχει το κομμάτι.

8. Τέλος, δίνουμε την εντολή να αρχίσει η αναπαραγωγή και περιμένουμε μέχρι να τελειώσει.

9. Μόλις τελειώσει, συνεχίζουμε με το επόμενο κομμάτι του αρχείου, μέχρι να τελειώσει το αρχείο.

Ο Header ενός αρχείου WAV έχει τα εξής στοιχεία:

- "RIFF" (4) (περιέχει μόνο αυτό το string)
- μήκος αρχείου (4) (το συνολικό μήκος του αρχείου)
- "WAVEfmt" (8) (περιέχει μόνο αυτό το string)
- αριθμός bytes που προηγήθηκαν στο αρχείο (4) (συνήθως 16)
- έκδοση τύπου αρχείου (2) (έκδοση WAV, συνήθως 1)
- αριθμός καναλιών (2) (1 για μονοφωνικό, 2 για στέρεο)
- ρυθμός δειγματοληψίας (4) (samples/sec)
- ρυθμός αναπαραγωγής (4) [(avg) bytes/sec]
- ευθυγράμμιση περιοχών αρχείου (2) (για πολύ μεγάλα αρχεία)
- bit δειγματοληψίας (2) (συνήθως 8 ή 16)
- "data" (4) [ή "FACT" (4)+άχρηστα (8) και μετά "data"(4)] (περιέχει μόνο αυτό)
- μήκος δεδομένων (4) (σε bytes)
- σύνολο μήκους header: 44bytes (1) (ή 56)

Ας δούμε τώρα κάποιες εντολές της SoundBlaster ομαδοποιημένες:

ΚΑΤΑΧΩΡΗΤΕΣ - ΕΝΤΟΛΕΣ DMA

Οι εντολές αυτές δίνονται για την αρχικοποίηση του καναλιού dma μία προς μία. Οι καταχωρητές αλλάζουν διεύθυνση ανάλογα με τον αριθμό του DMA channel.

out DMA_mask, dma + 4
out DMA_clear, 0
out DMA_mode, 72 + dma
out DMA_address, ofs (buffer)
out DMA_address, seg (buffer)
out DMA_page, page(buffer)
out DMA_length, length_lo (buffer)
out DMA_length, length_hi (buffer)
out DMA_mask, dma

- Αυτή η εντολή είναι για το τέλος της μεταφοράς.

in DMA_status, dma_end: ελέγχουμε το κατάλληλο bit, ανάλογα με το DMA channel.

ΚΑΤΑΧΩΡΗΤΕΣ - ΕΝΤΟΛΕΣ DSP

- Χρησιμοποιείται για reset της κάρτας με τιμές 1 και 0 διαδοχικά (σχεδόν)

DSP_reset (= Base+6)

- Από εδώ διαβάζουμε τα δεδομένα που στέλνει ή χρησιμοποιεί το DSP

DSP_read (= Base+Ah)

- Εδώ στέλνουμε ό,τι είναι για επεξεργασία αλλά και όλες τις εντολές του DSP

DSP_write (= Base+Ch)

- Από εδώ ελέγχουμε μόνο το bit7=1 (= άρα) είναι διαθέσιμο το DSP

DSP_avail (= Base+Eh)

- Ολες οι παρακάτω εντολές στέλνονται στο DSP_write

40h και μετά time_const (ρυθμός αναπαραγωγής ήχου)

48h, μετά buffer (1), μετά buffer (2) (εντολή για το μήκος του buffer)

14h (μεταφορά κανονικού ρυθμού)

91h (μεταφορά υψηλού ρυθμού)

D1h (ανοίγει τα ηχεία)

D3h (κλείνει τα ηχεία)

D8h (παίρνει την κατάσταση των ηχείων, το αποτέλεσμα από το read)

E1h (δίνει την έκδοση του DSP, το αποτέλεσμα από το read)

ΚΑΤΑΧΩΡΗΤΕΣ - ΕΝΤΟΛΕΣ MIXER

- Στο mixer πρώτα διαλέγεις καταχωρητή στη μία διεύθυνση και μετά δίνεις την τιμή του στην άλλη.

- Δίνει αρχικές τιμές (reset) σε όλους τους καταχωρητές του mixer.

Mixer_Select_Register, 0

Mixer_Input_Data, 0

- Δίνει τιμή στο Master Volume για αριστερό και δεξιό ηχείο.

Mixer_Select_Register, 22h

Mixer_Input_Data, FFh (max): 0-15 (Hi half byte=left), 0-15 (Lo=right)

- Επιλέγει μονοφωνική ή στερεοφωνική έξοδο του ήχου στο Lo half byte, πρέπει όμως και να ανοίξει την έξοδο προς τα ηχεία με το 1 στο 1ο bit του Hi half byte, αλλιώς δεν θα ακουστεί τίποτα.

Mixer_Select_Register, Eh

Mixer_Input_Data, 34 : 0=mono, 2= stereo (+32 για έξοδο)

- Δίνει τιμή στο Microphone Volume.

Mixer_Select_Register, Ah

Mixer_Input_Data, 0

- Δίνει τιμή στο Voice Volume.

Mixer_Select_Register, 4

Mixer_Input_Data, FFh (max): 0-15 (Hi half byte = left), 0-15 (Lo = right)

- Δίνει τιμή στο FM Volume.

Mixer_Select_Register, 26h

Mixer_Input_Data, FFh (max): 0-15 (Hi half byte = left), 0-15 (Lo = right)

- Δίνει τιμή στο CD Volume.

Mixer_Select_Register, 28h

Mixer_Input_Data, FFh (max): 0-15 (Hi half byte = left), 0-15 (Lo = right)

Το πρόγραμμα περιέχει αρκετά επεξηγηματικά σχόλια που θα βοηθήσουν στην κατανόησή του, έχοντας υπόψη μας τα παραπάνω.

ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΗΧΟΙ

Αγαπητό PC Master, Σου γράφω για τέταρτη φορά και θα ήθελα να δημοσιεύσεις το γράμμα μου, γιατί είμαι σε πάρα πολύ δύσκολη θέση. Ομως ξέχασα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη και όλους τους συντάκτες σου, όπως και το εκπληκτικό CD σου. Εχω κάποια ερωτήματα για την Turbo Pascal 7.0 που, αν απαντήσεις, θα με σώσεις πραγματικά:

α) Πώς μπορώ να δείξω μια εικόνα PCX, BM ή TIFF ή GIF 256 χρωμάτων στην οθόνη (η ρουτίνα να είναι λίγο γρήγορη);

β) Πώς μπορώ να παίξω ένα FLI αρχείο από το DOS; Δοκίμασα την εντολή exec, αλλά δεν φτάνει η μνήμη (έχω 16 MB).

γ) Πώς μπορώ να μετατρέψω ένα αρχείο PCX ή BMP ή TGA ή GIF οποιασδήποτε ανάλυσης σε CEL με την ίδια ανάλυση;

δ) Πώς μπορώ να παίξω ένα αρχείο VOC ή WAV "στο background" και εν τω μεταξύ να τρέχω άλλο πρόγραμμα στο DOS; Σε κάρτα SoundBlaster Pro ή σε απλή ή σε SoundBlaster 16ASP με διεύθυνση 220, IRQ 5, DMA 1, HIGH DMA 5.

Φιλικά

Χαρίλαος Θώμος

ΥΓ. 1: Αν θέλεις, μη δημοσιεύσεις το γράμμα αλλά βάλε τα listings στο CD.

ΥΓ. 2: Σε παρακαλώ, σώσε με, είναι πράγματι σοβαρό.

✔ α) Κατά καιρούς έχουμε δημοσιεύσει προγράμματα που εμφανίζουν αρχεία PCX με 256 χρώματα στην οθόνη του υπολογιστή. Επίσης, το ίδιο έχει συμβεί για τα BMP όπως και για τα TIFF αρχεία.

β) Προφανώς δεν φτάνει η συμβατική μνήμη (δηλαδή μέχρι τα 640K τα οποία βλέπει το DOS) όταν χρησιμοποιείς την εντολή exec. Υπάρχει τρόπος να διαβάσεις μέσα από το πρόγραμμά σου ένα FLI, κάτι το οποίο η στήλη θα δώσει σε ένα από τα επόμενα τεύχη.



Μία πολύ καλή home page για προγραμματιστές.

γ) Γι' αυτόν το σκοπό θα χρειαστείς κάποιο πρόγραμμα που να κάνει μετατροπές αρχείων. Εμείς, παρόλο που ψάξαμε, δεν καταφέραμε να βρούμε πρόγραμμα που να υποστηρίζει τη μετατροπή εικόνων οποιουδήποτε format σε CEL. Μήπως το CEL δεν είναι format γραφικών αλλά format κίνησης; Τότε θα μπορεί να παραχθεί μέσα από ειδικά προγράμματα που παράγουν ακολουθίες video, χρησιμοποιώντας αλλεπάλληλες στατικές εικόνες που μοιάζουν μεταξύ τους. Ισως, για παράδειγμα, Adobe Premiere.

δ) Δυστυχώς, το DOS δεν είναι Windows και έτσι δεν μπορείς να κάνεις πολλά πράγματα ταυτόχρονα. Μπορείς μόνο να ξεγελάσεις τον υπολογιστή ότι γίνονται ταυτόχρονα. Θα έπρεπε να κάνεις ένα πρόγραμμα TSR, το οποίο θα ξεκίναγε να παίζει μουσική μόλις το έτρεχες και θα συνέχιζε παραμένοντας στη μνήμη. Αυτό θα σου επέτρεπε να τρέξεις και κάποια άλλα προγράμματα "ταυτόχρονα". Εχεις δοκιμάσει την εντολή Keep (0) που κάνει ένα πρόγραμμα παραμένον (TSR); Θα πρέπει να κρατήσεις το μέγεθος του προγράμματός σου σε χαμηλό επίπεδο χρησιμοποιώντας την εντολή για τον compiler {$M, 2000, 0, 2000}, η οποία σου δίνει 2K για χρήση ως stack και 2K για χρήση στον δυναμικά καταλαμβανόμενο χώρο της μνήμης (το heap). Μπορείς να βάλεις και μεγαλύτερες τιμές, εάν σου βγαίνουν λάθη, αλλά μην αφήσεις τις εξ ορισμού τιμές σε καμία περίπτωση. Στο προηγούμενο γράμμα αναλύσαμε αρκετά τον προγραμματισμό της SoundBlaster. Πάρε κάποιες ιδέες, όπως και από το τεύχος Ιανουαρίου (αρ. 80), στο οποίο υπήρχε πρόγραμμα σε Pascal που έπαιζε αρχεία VOC, και κάνε μόνος σου τις μετατροπές. Πιθανότατα, θα παρουσιάσουμε ένα πρόγραμμα Pascal για WAV αρχεία στο επόμενο τεύχος. ■

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλοι που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλοι, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα παιχνίδια αυτά έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες ήδη καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που φάνταζε ήδη τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν στην κυριολεξία το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE-RPG

DUNGEON MASTER - RPG

Από τα παιχνίδια που δεν ξεχνιούνται ακόμα και μετά πάροδο δεκαετιών. Το αντίστοιχο του Pac Man στα role playing games έγινε δημοφιλές όσο κανένα άλλο και έθεσε τις βάσεις για τη δημιουργία δεκάδων παρόμοιων παιχνιδιών. Η αποθέωση της περιπέτειας και της μαγείας.

Παρουσίαση: Νοεμ. '92 **Βαθμολογία:** 8/10

MONKEY ISLAND 2



Η συνέχεια του υπέροχου adventure της LucasArts ξεπέρασε κάθε προσδοκία. Υπέροχα hand made γραφικά, τρελό χιούμορ αλλά και απίθανοι στη σύλληψη γρίφοι συνέθεσαν ένα από τα καλύτερα adventures που κυκλοφόρησαν ποτέ.

Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 10/10

DUNE



Ενα ακόμη adventure -με πολλά στοιχεία στρατηγικής, όμως- που κατόρθωσε να κάνει μεγάλη αίσθηση βασιζόμενο σε ένα ισχυρό φουτουριστικό σενάριο. (Είχε προηγηθεί το πρωτότυπο βιβλίο και η κινηματογραφική μεταφορά του.) Κατάφερνε να συνδυάσει με μοναδικό τρόπο στοιχεία από πολλά -διαφορετικά μεταξύ τους- παιχνίδια, με φόντο τον έρημο πλανήτη Dune. Δεν υπάρχουν πολλά όμοιά του.

Παρουσίαση: Ιουλ. - Αυγ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Μία από τις καλύτερες παραγωγές της LucasArts. Ενα adventure που γνώρισε διθυραμβικές κριτικές και παίχτηκε όσο λίγα. Οι διαφορετικοί τρόποι επίλυσης του ωθούσαν τον παίκτη να το τελειώσει τρεις φορές!

Παρουσίαση: Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** 10/10

DARK SEED



Ισως το ατμοσφαιρικότερο adventure που φτιάχτηκε ποτέ. Σε έναν κόσμο όπου τα πάντα έχουν δύο όψεις, ο παίκτης καλείται να λύσει ένα μυστήριο που περιπλέκεται με την παρουσία εξωγήινων πολιτισμών σε μια παράλληλη διάσταση.

Παρουσίαση: Οκτ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

THE LEGEND OF KYRANDIA

Ενα από τα πρώτα παιχνίδια της Westwood Studios που κατόρθωσε να ξεχωρίσει χάρη στο πρωτότυπο user interface του αλλά και τα εξαίρετα για την εποχή γραφικά του. Αναλαμβάνοντας να σώσετε τη φύση από σκοτεινές δυνάμεις που την καταστρέφουν, ζείτε μία περιπέτεια γεμάτη φαντασία και δράση.

Παρουσίαση: Νοεμ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

GABRIEL KNIGHT



Μία περιπέτεια, με μυστήριο, φόνους, μαγεία voodoo αλλά και χιούμορ, στη Νέα Ορλεάνη. Η μποέμικη ζωή του ιδιωτικού ντετέκτιβ και συγγραφέα, Gabriel Knight, αποτελεί το κέντρο μιας αριστοτεχνικά δομημένης περιπέτειας.

Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

ULTIMA VIII - PAGAN

Η σειρά των RPGs ULTIMA έφθασε στην κορύφωσή της με αυτόν τον τίτλο. Μια καταπληκτική περιπέτεια, σε ένα φανταστικό 3D ισομετρικό περιβάλλον. Δύσκολοι γρίφοι αλλά και πλούσια δράση.

Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 93%

MYST



Γραφικά αξεπέραστα, ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα, ταιριασμένα απόλυτα με ένα υποβλητικό σενάριο και πολλούς καλοστημέ-

Το πάνθεον... των games

νους γρίφους. Από αυτά που δεν χάνει ο πραγματικός adventurer.
Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 99%

DARK SUN 2



Η συνέχεια ενός ήδη επιτυχημένου RPG τίτλου που αποδείχτηκε πολύ καλύτερη. Λειτουργικά γραφικά, ελευθερία κινήσεων και προσοχή στη λεπτομέρεια υπόσχονται αξέχαστες περιπέτειες στον κόσμο του Σκοτεινού Ηλιου.
Παρουσίαση: Νοέμ. '94 **Βαθμολογία:** 92%

ANVIL OF DAWN

Ενα καταπληκτικό από κάθε άποψη RPG ενός χαρακτήρα με κύριο όπλο τα καταπληκτικά γραφικά του. Από τα παιχνίδια που απορροφούν τον παίκτη για πολλές ημέρες.
Παρουσίαση: Μάρτ. '96 **Βαθμολογία:** 98%

ACTION

ELITE PLUS

Το πρώτο Elite που εμφανίστηκε στα PCs συνεχίζοντας τη θρυλική παράδοση των 8μπιτων μηχανημάτων. Χωρίς να χάνει το παραμικρό σε gameplay, ήταν αρκετά βελτιωμένο στα γραφικά. Το παιχνίδι που δημιούργησε ολόκληρη σειρά "αντιγράφων" του.
Παρουσίαση: Μαρτ. '92 **Βαθμολογία:** 8/10

FRONTIER (ELITE II)



Η συνέχεια ενός από τα πιο γνωστά παιχνίδια όλων των εποχών, αρκετά χρόνια μετά την κυκλοφορία του, ήταν πολύ ανώτερη στα γραφικά και διατηρούσε το ίδιο τρομερό gameplay του θρυλικού Elite.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 95%

MORTAL KOMBAT

Η έκδοση του τίτλου που έγραψε ιστορία στα coin-ops για PCs κράτησε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το παιχνίδι θρύλο. Μονομαχίες μέχρι θανάτου (ιδιαίτερα βίαιου, μάλιστα) με πάρα πολλές κινήσεις και καινοτομίες που έγιναν πρότυπα.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

PRIVATEER

Διαθέτοντας δοκιμασμένο gameplay, μία δεμένη υπόθεση καθώς και εξαιρετικά γραφικά, έγινε το καλύτερο Elite-clone που εμφανίστηκε ποτέ. Αν και πολύ νερό έχει κυλήσει στο αυλάκι έκτοτε, παραμένει ένα από τα πληρέστερα παιχνίδια και εξακολουθεί να παίζεται μέχρι σήμερα με αμείωτη ένταση.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

DOOM



Το παιχνίδι που άλλαξε τη ροή της ιστορίας στα PCs. Το μηχάνημα των λογιστηρίων απέκτησε έναν τίτλο με έντονη δράση, φρικιαστικούς αντιπάλους και, το σπουδαιότερο, τρισδιάστατη απεικόνιση. Κλασικότερο δεν υπάρχει.
Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 86%

REBEL ASSAULT

Η Ομοσπονδία στέλνει τις δυνάμεις της εναντίον της σκοτεινής Αυτοκρατορίας και του Darth Vader σε ένα παιχνίδι που διατηρεί με τον καλύτερο τρόπο την ατμόσφαιρα του Star



Wars. Οι μάχες στο διάστημα βρήκαν τον καλύτερο εκφραστή τους.
Παρουσίαση: Απρ. '94 **Βαθμολογία:** 97%

CANNON FODDER

Ενα καταπληκτικό παιχνίδι δράσης με ισχυρές δόσεις στρατηγικής. Καθοδηγήστε τους μικροσκοπικούς αλλά φονικούς στρατιώτες σας στο πεδίο της μάχης και κατατροπώστε κάθε αντίπαλο.
Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 91%

TIE FIGHTER

Η αυτοκρατορία αντεπιτίθεται και θέλει εσάς στο τιμόνι της. Εχοντας τη σειρά Star Wars ως σεναριακό υπόβαθρο, δεν μπορούσε παρά να γίνει επιτυχία. Γρήγορη δράση και ατέλειωτες αποστολές σάς περιμένουν.
Παρουσίαση: Οκτ. '94 **Βαθμολογία:** 94%

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή

Eye of the Beholder

Αν ρωτήσετε έναν έμπειρο adventurer ποια ήταν η σειρά που απογείωσε το πρότυπο του Dungeon Master, δεν υπάρχει περίπτωση να πάρετε άλλη απάντηση εκτός από αυτή: Eye of the Beholder.
Τα τρία μέρη της θεωρούνται από πολλούς ως τα δυσκολότερα αλλά πληρέστερα role playing games. Βασισμένα στους κόσμους των AD&D και δημιουργημένα από τη μοναδική SSI, παραμένουν απίστευτα εθιστικά.

Eye of the Beholder

Η σειρά άρχισε με αυτόν τον τίτλο που ήταν και η πρώτη μεταφορά των Advanced Dungeons & Dragons με γραφικά. Ελέγχοντας έξι χαρακτήρες (τέσσερις από τους οποίους ήταν δικά σας δημιουργήματα), αναβιώνατε το κλίμα του Dungeon Master με βελτιωμένα γραφικά, πιο εύχρηστο σύστημα μαγείας, μοναδικά σκηνικά και έντονη δράση συνδυασμένη με δύσκολους γρίφους. Η συνέχεια ήταν θέμα χρόνου και μόνο.

Eye of the Beholder II - The Legend of Darkmoon

Μεγαλύτερο και καλύτερο από κάθε άποψη, ήταν κατά πολλούς το "διαμάντι" της σειράς. Δύσκολο αλλά εθιστικό όσο κανένα άλλο, σας οδηγούσε στο κάστρο του Darkmoon μέσα από δάση και ναούς για να ανακαλύψετε τα μυστήριά του. Το user interface ήταν, επίσης, βελτιωμένο (επί το παραθυρικότερον), οι δε προκλήσεις αλλά και οι εχθροί περισσότεροι. Ανεπανάληπτη εμπειρία.

Eye of the Beholder III - Assault on Myth Drannor

Το φινάλε της καταπληκτικής αυτής σειράς λάμβανε χώρα στην πόλη του Myth Drannor. Διατηρώντας τα περισσότερα στοιχεία του Darkmoon, είχε την ευχάριστη καινοτομία να συνοδεύεται από την All Assault επιλογή που έκανε τις μάχες ευκολότερες και πιο περιπετειώδεις. Μολονότι η πλοκή ήταν περισσότερο γραμμική, σε κανένα ουσιαστικό σημείο δεν έχανε σε σχέση με τα προηγούμενα. Από τα παιχνίδια που αφήνουν εποχή.

The Hall Of Fame

DARK FORCES
Ενα από τα πρώτα και καλύτερα Doom-clones. Πιστό στον Πόλεμο των Αστρων, το Dark Forces κατόρθωνε να υποβάλει τον παίκτη με τις τεχνικές του ικανότητες και το πλούσιο gameplay.
Παρουσίαση: Απρ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

CRUSADER
Ενα παιχνίδι δράσης και καταστροφής που διαδραματίζεται σε ένα τρισδιάστατο, ισομετρικό περιβάλλον. Αυτά τα δύο στοιχεία ήταν υπεραρκετά για να αποκτήσει το Crusader μεγάλη φήμη.
Παρουσίαση: Νοέμβ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

DUKE NUKEM 3D
Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα DOOM-clones.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

WING COMMANDER IV



Μία από τις ακριβότερες παραγωγές που έγινε ποτέ. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγιστική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν το επίπεδο του computer game.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

SIMULATION

SENSIBLE SOCCER



Ο καλύτερος διάδοχος του θρυλικού Kick Off στα "παλαιού τύπου" παιχνίδια ποδοσφαίρου. Το πλέον παιγμένο στα 16μπιτα μηχανήματα - αλήθεια, ποιος κάτοχος Amiga δεν του είχε αφιερώσει ατέλειωτες ώρες; - μεταφέρθηκε αυτούσιο στα PCs σημειώνοντας την ίδια επιτυχία. Το "διπλό" ήταν απόλαυση.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 93%

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.0
Αν και τον τίτλο του κλασικότερου φαίνεται πως θα κερδίσει η έκδοση 6.0, γνωστότερη μέχρι στιγμής είναι η προηγούμενη. Τα πολλά add-ons καθιστούν, εδώ και χρόνια, τον τίτλο της Microsoft ως έναν από τους πληρέστερους. Πραγματική εξομοίωση.
Παρουσίαση: Νοέμβ. '93 **Βαθμολογία:** 95%

PREMIER MANAGER 3



Τα manager simulations ήταν πάντοτε παιχνίδια με φανατικό κοινό. Η τρίτη συνέχεια του Premier Manager ήταν και η πληρέστερη, έχοντας επιδείξει μεγάλο πλήθος από ποδοσφαιρικές αλλά και διοικητικές λεπτομέρειες.
Παρουσίαση: Φεβρ. '95 **Βαθμολογία:** 90%

NASCAR RACING
Θεαματικοί αγώνες με γρήγορα αγωνιστικά αυτοκίνητα που, εκτός από την υψηλή ταχύτητα και τα πολύ καλά γραφικά, σας δίνουν και μια ευκαιρία να βγάλετε το άχτι σας, επιτυγχάνοντας εντυπωσιακά τρακαρίσματα!
Παρουσίαση: Μάρτ. '95 **Βαθμολογία:** 91%

NBA LIVE 95



Ενα ακόμη τρομερό sport game που έκανε τους φίλους του μπάσκετ να σπεύσουν να το αγοράσουν. Ο πρώτος διδάξας για τα σύγχρονα παιχνίδια basketball. Καρφώματα και καλάθια από τους μάγους του NBA.
Παρουσίαση: Μάιος '95 **Βαθμολογία:** 94%

FLIGHT UNLIMITED
Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.
Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

THE NEED FOR SPEED



Καταπληκτικά γραφικά, καταπληκτικά αυτοκίνητα, καταπληκτικό gameplay από έναν εξομοιωτή που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Για όλους όσοι έχουν ανάγκη την ταχύτητα για να εκφραστούν.
Παρουσίαση: Νοέμβ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

FIFA SOCCER '96



Το καλύτερο "ποδοσφαιράκι" των PCs από άποψη δράσης. Με τα τρισδιάστατα γραφικά του και τις τεχνικές virtual stadium, το FIFA SOCCER '96 απέκτησε φανατικούς οπαδούς. Από τα παιχνίδια που τίθενται ως standard.
Παρουσίαση: Δεκ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

TOP GUN



Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.
Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

LONGBOW AH-64D
Από τα καλύτερα helicopter simulations, απαιτεί μεγάλη επεξεργαστική ισχύ αλλά θα ανταμείψει με τον πλούτο των λεπτομερειών του όποιον τη διαθέτει. Γραφικά που ξεπερνούν το μέσο όρο.
Παρουσίαση: Ιούλ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

STRATEGY

CIVILIZATION
Ενα από τα πλέον πρωτότυπα, πολυπαιγμένα και πλήρη strategy games. Πολλοί το χαρακτηρίζουν ως το καλύτερο όλων των εποχών. Υπερασπίζεστε τη μοίρα ενός ολόκληρου έθνους, σε όλα τα επίπεδα, από τις απαρχές της ιστορίας μέχρι το κοντινό μέλλον.
Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

SYNDICATE
Ενας μοναδικός συνδυασμός δράσης και στρατηγικής ήταν το Syndicate που είχε και ένα από τα πλέον "γκρίζα" σενάρια για computer game. Αναλαμβάνετε την οργάνωση

Το πάνθεον... των games

ενός συνδικάτου εγκλήματος σε ένα φουτουριστικό περιβάλλον.
Παρουσίαση: Σεπτ. '93 **Βαθμολογία:** 87%

MASTER OF ORION

Για πολλούς παραμένει το καλύτερο διαστημικό strategy game που υπάρχει. Οφείλετε να επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα του γαλαξία, αφού τη σχεδιάσετε με κάθε λεπτομέρεια. Ξαναπαίζεται από την αρχή με το ίδιο πάθος.
Παρουσίαση: Δεκ. '93 **Βαθμολογία:** 83%

RAILROAD TYCOON DELUXE



Η ανανεωμένη έκδοση ενός ήδη πολύ πετυχημένου παιχνιδιού του Sid Meier - δημιουργού του Civilization - όπου αναλαμβάνετε την επέκταση του σιδηροδρομικού δικτύου σας και την οικονομική γιγάντωσή σας. Παίζεται άνετα μέχρι σήμερα.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 93%

SIM CITY 2000



Αν είχατε ποτέ τη φιλοδοξία να γίνεται δήμαρχος, αυτή είναι η μεγαλύτερη (και αποτελεσματικότερη) ευκαιρία σας. Οργανώστε μια πόλη με όλες τις λεπτομέρειές της, σε ένα παιχνίδι που απαιτεί πολεοδομικές και οργανωτικές ικανότητες.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

U.F.O. ENEMY UNKNOWN

Σώστε για μία ακόμη φορά τη Γη από την εξωγήινη απειλή σε ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας προκαλεί σε δύο επίπεδα: Οικονομική διαχείριση και τακτικές μάχης. Καταφέρνει να εντάξει τον παίκτη απόλυτα στο κλίμα του.
Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 91%

THEME PARK



Η διαχείριση ενός πάρκου ίσως και να φάνταζε βαρετή υπόθεση μέχρι τη δημιουργία του Theme Park. Χαριτωμένα γραφικά, μεγάλο στρατηγικό βάθος και απανωτές οικονομικές προκλήσεις συνέθεσαν ένα πραγματικό αριστούργημα.
Παρουσίαση: Νοέμ. '94 **Βαθμολογία:** 95%

TRANSPORT TYCOON



Ολα τα μεταφορικά μέσα στη διάθεσή σας! Δημιουργήστε ένα μεταφορικό δίκτυο τόσο πυκνό, που να ζαλίζεστε από την κίνηση. Γραφικά και χειρισμός που αγγίζουν το τέλειο σε ένα έντονα ανταγωνιστικό παιχνίδι.
Παρουσίαση: Ιαν. '95 **Βαθμολογία:** 91%

COMMAND AND CONQUER



Από τα παιχνίδια που παίχτηκαν όσο λίγα, ενώ οι καινοτομίες που επέφερε στα strategy games πραγματικού χρόνου έγιναν standards. Ο πόλεμος στο Command and Conquer υπήρξε εξαιρετικά αληθοφανής.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

WARCRAFT 2



Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multi-player δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.
Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

CAESAR 2



Αν και το πρώτο μέρος ήταν ένα απλό, δισδιάστατο παιχνίδι στρατηγικής, η δεύτερη συνέχειά του υπήρξε ριζικά διαφορετική. Υπερασπίστε τις τύχες των ρωμαϊκών επαρχιών σε ένα τρισδιάστατο, εξαιρετικά σχεδιασμένο σκηνικό.
Παρουσίαση: Ιούν. '96 **Βαθμολογία:** 92%

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Η ανακάλυψη και κατάκτηση του Νέου Κόσμου γίνεται υπόθεσή σας σε αυτό το παιχνίδι στρατηγικής. Διαθέτει γραφικά υψηλής ανάλυσης με πολλά επίπεδα zoom και εξαιρετικό gameplay.
Παρουσίαση: Ιούλ. - Αύγ. '96 **Βαθμολογία:** 93%

OLD TREASURES

Διαμάντια που δεν έχασαν τη λάμψη τους



Secret of the Monkey Island

Υπήρξε το παιχνίδι που εγκαινίασε το εξαιρετικό user interface της LucasArts και μία από τις μεγαλύτερες επιτυχίες της. Το adventure που ένταξε τον κόσμο της περιπέτειας σε μία νέα εποχή. Τρισδιάστατο περιβάλλον, καλοσχεδιασμένα hand-made γραφικά που έγιναν κλασικά στο είδος τους και χειρισμός βασισμένος σε εικονίδια - αν και ποτέ υπεραπλουστευμένος- ήταν τα βασικά χαρακτηριστικά του. Το σύστημα των διαλόγων με τις πολλαπλές απαντήσεις καθιερώθηκε σε ευρεία κλίμακα, αλλά το βασικότερο πλεονέκτημά του ήταν το πηγαίο χιούμορ που συναντάται σπάνια σε computer game. Προσθέστε έναν κινηματογραφικό τρόπο παρουσίασης και εξέλιξης της δράσης καθώς και πολύπλοκο animation και η εικόνα ενός από τα καλύτερα adventures που φτιάχτηκαν ποτέ έχει συμπληρωθεί. Οι περιπέτειες του γκαφατζή πλην συμπαθούς Broomstick εναντίον του σατανικού πειρατή LeChuck υπόσχονται ώρες απολαυστικής διασκέδασης.

ΨΗΦΙΣΤΕ

ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

TOP TEN

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....

2. ....

3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....ΠΟΛΗ: ....Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε <u>τώρα</u> τα τεύχη που σας λείπουν!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....ΗΛΙΚΙΑ..................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....ΠΕΡΙΟΧΗ ....Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ....ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ....ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

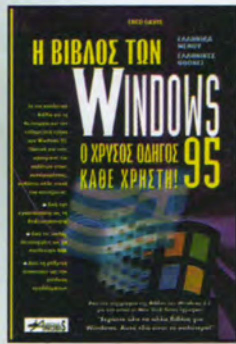
ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ......................



AutoCAD 13

Ο πληρέστερος οδηγός για να γνωρίσετε σε βάθος αυτό το πολύπλευρο και δυναμικό πρόγραμμα. Με απλές οδηγίες και άφθονα παραδείγματα.



Η Βίβλος των Windows 95

Ενα εξαιρετικό βιβλίο, ακόμη και για τους απολύτως αρχάριους, αποκαλύπτει απλά και κατανοητά όλες τις πτυχές των Windows 95.



Ο Μαγικός κόσμος των Multimedia

Μάθετε τα βασικά για τη διαχείριση αρχείων εικόνας και ήχου και δημιουργήστε δικές σας multimedia εφαρμογές.

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Α1.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ — Σελίδες 106	2.800
Α2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS — Σελίδες 282	4.800
Α3.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS — Σελίδες 334	4.800
Α4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS — Σελίδες 350	4.800

WINDOWS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Β1.	WINDOWS 95 P. G. — Σελίδες 350	3.500
Β2.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 — Σελίδες 248	5.200
Β3.	ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 160	3.900
Β4.	WINDOWS NT P. G. — Σελίδες 442	3.500
Β5.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS — Σελίδες 1024	9.300
Β6.	WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 198	3.900
Β7.	ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 — Σελίδες 448	5.800
Β8.	Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 — Σελίδες 736	8.800

DOS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) — Σελίδες 750	8.300
Γ2.	MS DOS 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 192	3.900
Γ3.	MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 314	4.800

WORD PROCESSORS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	MICROSOFT WORD 7 FOR WINDOWS 95 P. G. — Σελίδες 400	3.500
Δ2.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 — Σελίδες 462	5.800
Δ3.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97 — Σελίδες 576	6.800
Δ4.	WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 300	4.800
Δ5.	WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 318	3.900
Δ6.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 — Σελίδες 216	3.500
Δ7.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 — Σελίδες 304	4.200

GRAPHICS & CAD

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	3D STUDIO MAX Συνοδεύεται από CD-ROM — Σελίδες 916	12.500
Ε2.	CORELDRAW! 7 — Σελίδες 624	7.900
Ε3.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS — Σελίδες 226	5.200
Ε4.	CORELDRAW! 6 — Σελίδες 624	7.900
Ε5.	CORELDRAW! 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 344	3.900
Ε6.	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 — Σελίδες 356	5.900
Ε7.	AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 264	3.900
Ε8.	PHOTOSTYLER 2 — Σελίδες 226	5.900
Ε9.	PHOTOSHOP 3 — Σελίδες 244	5.200
Ε10.	3D STUDIO 3 & 4 — Σελίδες 750	9.300
Ε11.	ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 334	3.900
Ε12.	AUTOCAD 13 — Σελίδες 448	6.200

SPREADSHEETS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ζ1.	MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P. G. — Σελίδες 248	3.500
Ζ2.	MICROSOFT EXCEL 97 — Σελίδες 256	4.200
Ζ3.	EXCEL 5.0 FOR WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ — Σελίδες 580	7.900
Ζ4.	EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 378	4.800
Ζ5.	EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 184	3.900

DATABASES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Η1.	MICROSOFT ACCESS 97 — Σελίδες 276	4.600
Η2.	CLIPPER 5.2 — Σελίδες 232	3.500
Η3.	SQL — Σελίδες 226	5.200
Η4.	DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ — Σελίδες 386	6.200
Η5.	DBASE FOR WINDOWS — Σελίδες 332	5.200

DTP

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Θ1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ — Σελίδες 216	5.200
Θ2.	QUARK XPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH — Σελίδες 288	5.200
Θ3.	PAGEMAKER 5.0 — Σελίδες 300	5.200

ON-LINE ΚΑΙ INTERNET

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ι1.	WEB.GUIDE — Σελίδες 320	5.800

B U S I N E S S

MARKETING & P.R

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ — Σελίδες 256	4.300
Π2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING — Σελίδες 104	2.600
Π3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ — Σελίδες 108	2.600
Π4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ — Σελίδες 96	2.600
Π5.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ — Σελίδες 234	2.600
Π6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA — Σελίδες 222	3.800

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ — Σελίδες 104	2.400
Ρ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ — Σελίδες 104	2.600
Ρ3.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ — Σελίδες 96	2.600
Ρ4.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ — Σελίδες 200	3.800
Ρ5.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ — Σελίδες 302	4.800
Ρ6.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ — Σελίδες 342	4.800
Ρ7.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ — Σελίδες 384	8.000

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Σ1.	Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL — Σελίδες 232	3.800
Σ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ — Σελίδες 102	2.600
Σ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ — Σελίδες 100	2.600
Σ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ — Σελίδες 102	2.600
Σ5.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ — Σελίδες 208	3.800
Σ6.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ — Σελίδες 120	2.600
Σ7.	180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ — Σελίδες 280	3.800

MANAGEMENT

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Τ1.	Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ — Σελίδες 168	3.800
Τ2.	ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER — Σελίδες 338	3.800
Τ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT — Σελίδες 112	2.600
Τ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS — Σελίδες 112	2.600
Τ5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ — Σελίδες 108	2.600
Τ6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ — Σελίδες 100	2.600



Web.guide

Τα καλύτερα sites του κόσμου, ταξινομημένα κατά θέμα και σχολιασμένα. Για να μη χάνετε χρόνο ψάχνοντας... στα τυφλά.



Διαφήμιση από τη θεωρία στη πράξη

Ενα πολύτιμο εργαλείο γεμάτο μυστικά που θα κάνουν ελκυστικότερη κάθε πρότασή σας. Πολύτιμο όχι μόνο για τους νέους αλλά και για... τους ειδικούς.



Η Τέχνη του ανταγωνισμού

Αντλώντας από την κινεζική "Τέχνη του Πολέμου", παρέχει πολύτιμες συμβουλές για το management με στόχο όχι την απλή επιβίωση αλλά την επιτυχία.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

I2.	WORLD WIDE WEB DIRECTORY — *Σελίδες 520*	9.300
I3.	ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET — *Σελίδες 112*	3.000
I4.	NETSCAPE NAVIGATOR — *Σελίδες 112*	3.000
I5.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET — *Σελίδες 640*	9.300
I6.	INTERNET P. G. — *Σελίδες 384*	3.500
I7.	INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — *Σελίδες 340*	4.800
I8.	Η ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET — *Σελίδες 160*	3.500
I9.	Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 400*	6.800
I10.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET — *Σελίδες 224*	3.600
I11.	WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ — *Σελίδες 136*	3.000
I12.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML — *Σελίδες 152*	3.000
I13.	GRAPHICAL CLIENTS — *Σελίδες 136*	3.000
I14.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET — *Σελίδες 120*	3.500
I15.	WWW BROWSERS — *Σελίδες 156*	3.000
I16.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC — *Σελίδες 122*	3.000
I17.	ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW — *Σελίδες 106*	3.000
I18.	UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET — *Σελίδες 152*	3.500
I19.	ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP — *Σελίδες 112*	3.000
I20.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA — *Σελίδες 120*	3.000
I21.	MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω — *Σελίδες 144*	3.000
I22.	INTERNET EXPLORER — *Σελίδες 112*	3.000

MULTIMEDIA

K1.	MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ — *Σελίδες 396*	6.800
K2.	ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE — *Σελίδες 248*	5.900
K3.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA — *Σελίδες 176*	3.600
K4.	Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 184*	5.200

ΔΙΚΤΥΑ

A1.	NOVELL NETWARE 2.2 — *Σελίδες 324*	4.600
A2.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE — *Σελίδες 364*	5.800
A3.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ — *Σελίδες 158*	3.600

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC — Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB — *Σελίδες 624*	7.900
M2.	PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ — *Σελίδες 846*	8.300
M3.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3 — *Σελίδες 412*	6.200
M4.	COBOL ANSI 85 — *Σελίδες 512*	6.800
M5.	ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ — *Σελίδες 214*	5.200
M6.	PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ — *Σελίδες 360*	6.800
M7.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ — *Σελίδες 350*	5.800

UNIX

N1.	UNIX — *Σελίδες 808*	8.300
N2.	ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX — *Σελίδες 120*	2.800

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1.	MICROSOFT OFFICE 97 — *Σελίδες 408*	5.200
O2.	MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95 — *Σελίδες 312*	5.200
O3.	SURFING ΣΤΟ INTERNET — *Σελίδες 364*	4.100
O4.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ — *Σελίδες 278*	3.600
O5.	NORTON UTILITIES — *Σελίδες 412*	3.500
O6.	ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ — *Σελίδες 530*	6.800
O7.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX — *Σελίδες 182*	3.600
O8.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS — *Σελίδες 204*	4.000
O9.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ — *Σελίδες 232*	3.600
O10.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY — *Σελίδες 188*	3.600
O11.	ΠΡΟΠΟ ΚΑΙ ΛΟΤΤΟ — *Σελίδες 260*	3.600
O12.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH — *Σελίδες 432*	5.100

BUSINESS

T7.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ — Σελίδες 224	3.800
T8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ — Σελίδες 96	2.600
T9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ — Σελίδες 100	2.600
T10.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ — Σελίδες 112	2.600
T11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ — Σελίδες 102	2.600
T12.	PROJECT ΝΟΕ — *Σελίδες 256*	3.800
T13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ — *Σελίδες 96*	2.600
T14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ — *Σελίδες 88*	2.600
T15.	ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ — *Σελίδες 216*	3.800
T16.	MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ — *Σελίδες 150*	2.600
T17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ — *Σελίδες 100*	2.600
T18.	ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ — *Σελίδες 96*	2.600
T19.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ — *Σελίδες 112*	2.600
T20.	MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ — *Σελίδες 288*	4.800
T21.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ — *Σελίδες 98*	2.600
T22.	ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ — *Σελίδες 136*	2.600
T23.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ — *Σελίδες 100*	2.600

ΔΙΑΦΟΡΑ

Y1.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT — *Σελίδες 424*	3.600

ΔΙΑΦΟΡΑ

Φ1.	ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ — *Σελίδες 212*	4.300
Φ2.	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ — *Σελίδες 928*	9.900
Φ3.	ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ — *Σελίδες 358*	3.800
Φ4.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ — *Σελίδες 360*	4.800

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!

S O F T W A R E

S1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	12.000
S2.	ASTROCHART Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	12.000
S5.	VISUAL DOMINUS PRO (win 3.11 & 95) v.4.0 Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5″	39.700
S6.	ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ	5.000
S7.	SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	15.000
S8.	STOCK MANAGEMENT LIGHT Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	29.000
S9.	STOCK MANAGEMENT SUPER Διατίθεται σε δισκέτα 3.5″	49.000
S10.	GAIA Διατίθεται σε δισκέτες 3.5″	9.000
S11.	GAIA DELUXE CD-ROM	12.000
S12.	Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ Διατίθεται σε CD	9.000
S13.	Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ Διατίθεται σε CD	9.000
MULTI.	MULTIMEDIA BOX	17.300
PBOX	POWER BOX	39.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........................ ΟΝΟΜΑ:........................ ΗΛΙΚΙΑ*:..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........................ ΠΟΛΗ:........................ Τ.Κ.:.......... ΤΗΛ.:..........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:........................ ΗΜ/ΝΙΑ:..........

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................ Α.Φ.Μ.:........................ Δ.Ο.Υ.:..........

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη για παραγγελίες κάτω των 15.000 δρχ.

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿⎿ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ⎿⎿⎿⎿⎿ ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.


Η ANUBIS ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ
net series
ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET
ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΚΤΥΟ
ON-LINE
WORLD WIDE WEB Ένα Επιχειρηματικό Εργαλείο
Web Authoring
Ανάλυση Επιτυχημένων Εμπορικών Κόμβων
3.000 ΔΡΧ.
Προγραμματίστε σε HTML
Πίνακες
Φόρμες
CGI scripts
Netscape extensions
HTML+
Β' ΕΚΔΟΣΗ
3.000 ΔΡΧ.
GRAPHICAL CLIENTS
Winsock
Internet EMail
Usenet
FTP
Telnet
WWW
Gopher
IRC
3.000 ΔΡΧ.
WORLD WIDE WEB BROWSERS
ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΚΑΙ ΤΟ NETSCAPE
Netscape
NCSA Mosaic
Quarterdeck Mosaic
3.000 ΔΡΧ.
ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP
Μεταφορά αρχείων στο Internet
3.000 ΔΡΧ.
ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC
Όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για το IRC
Όλες οι εντολές με παραδείγματα
Μεταβλητές κελύφους
Troubleshooting
3.000 ΔΡΧ.
ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ Μέσω του World Wide Web
3.000 ΔΡΧ.
Γνωρίστε την JAVA
3.000 ΔΡΧ.
INTERNET EXPLORER
3.000 ΔΡΧ.
MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω
Η γέφυρα προς τον κυβερνοχώρο
Γρήγορη και εύκολη ρύθμιση
Ταχεία εγκατάσταση
Ειδικά θέματα
3.000 ΔΡΧ.
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET
Newsgroups
Client Software
Mailing Lists
Usenet Etiquette
Η Απαγορευμένη Ζώνη
Σχολιασμένοι κατάλογοι
3.000 ΔΡΧ.
NETSCAPE NAVIGATOR
3.000 ΔΡΧ.
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ANUBIS: http://www.compulink.gr/mall
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:
ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 15, Εξάρχεια, Τηλ.: 3801.761, Fax: 9242.219
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, Τηλ.: 284.864, 287.610, Fax: 282.663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS COMPUTER SOLUTIONS, Λ. Ακροπόλεως 53, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317.471, Fax: 317.470

Futureland

στην Αγ. Παρασκευή

ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΕΧΟΥΜΕ ΟΠΟΙΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΘΕΛΕΤΕ

CD ROM

ΒΙΒΛΙΑ

ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ INTERNET

κάισσα

Τώρα στη Futureland

- RPG Games
- Card Games
- Παιχνίδια με Φιγούρες

ΕΓΓΥΗΣΗ ΧΑΜΗΛΩΝ ΤΙΜΩΝ

ΔΩΡΕΑΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΙ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ Σ'ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΚΥΠΡΟ

VISA

ΑΓ. ΙΩΑΝΝΟΥ 18-20
153 42 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
ΤΗΛ.: 6015.535, FAX-ΤΗΛ.: 6004.221
E-Mail: futland @ mail. acropolis. gr



OUTLAWS



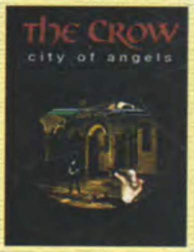
X-WING vs TIE FIGHTER



INTERSTATE 76



Exhumed



THE CROW



NEED FOR SPEED II



TEST DRIVE OFF ROAD



BLOOD



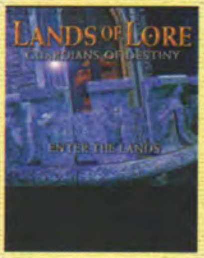
MOTO RACER



M1A2 ABRAMS



COMANCHE 3



LANDS OF LORE

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥΛΑΝΕ ΠΟΛΛΟΙ ΦΙΛΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΚΑΙ SERVICE ΟΜΩΣ ΜΟΝΟ ΣΤΗ Futureland

ΑΧΤΥΠΗΤΕΣ ΤΙΜΕΣ

UNDER A KILIING MOON
RIDDLE OF MASTER LU
TEKWAR
SHELLSHOCK
BURIED IN TIME
MORTAL COMBAT III

4900

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ Σ'ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΤΗΛΕΦΩΝΕΙΣΤΕ, ΣΤΕΙΛΤΕ FAX, E-MAIL, Η ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ:.. ΠΟΛΗ:..........................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..Τ.Κ...........ΤΗΛ.:...........

ΤΙΤΛΟΣ	ΤΙΜΗ	ΤΙΤΛΟΣ	ΤΙΜΗ
1.	....	3.	....
2.	....	4.	....